# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 34

## 超级漫画动物素描技法

母秋华 编著

人民邮电出版社
北京

# 动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 34

## 超级漫画动物素描技法

母秋华 编著

mcoo
www.mcoo.org

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

**图书在版编目（CIP）数据**

动漫秀场 : 超级漫画动物素描技法 / 母秋华编著
. — 北京 : 人民邮电出版社, 2012.1
ISBN 978-7-115-26707-8

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①母… Ⅲ. ①漫画—技法（美术）
Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第222160号

## 内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共10章，作者通过大量图例和简洁的语言，细致地讲解了动漫作品中各种动物的绘制技法，包括动物头部、五官、身体及运动姿势的绘制，最后还分门别类地讲解了有脊椎动物、无脊椎动物、拟人类动物、Q版类动物的绘画技法。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

**动漫秀场——超级漫画动物素描技法**

- 编　　著　母秋华
  责任编辑　郭发明
- 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
  邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
  网址　http://www.ptpress.com.cn
  三河市海波印务有限公司印刷
- 开本：787×1092　　1/16
  印张：13
  字数：220千字　　2012年1月第1版
  印数：1－4 000册　　2012年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-26707-8

定价：29.00元

**读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223**
**反盗版热线：(010)67171154**
**广告经营许可证：京崇工商广字第0021号**

## 本系列已出版图书:

| 书号 | 书名 |
|---|---|
| 21218 | 01—素描技法基础超值版 |
| 21236 | 02—人物动态素描技法 |
| 21255 | 03—人物造型素描技法 |
| 21373 | 04—超人气美少女素描技法 |
| 21207 | 05—无纸漫画自学教程 |
| 21595 | 06—CG美少女绘制技法详解（附CD） |
| 22101 | 07—超级漫画上色基础（附DVD） |
| 22099 | 08—超级漫画神怪造型素描技法 |
| 22102 | 09—超级漫画动物素描技法 |
| 22103 | 10—超级漫画Q版造型素描技法 |
| 22100 | 11—超级漫画场景素描技法 |
| 22379 | 12—超级漫画素描技法完全自学教程 |
| 22872 | 13—初学漫迷练习册超值版 |
| 22833 | 14—初学漫迷美型少年练习册 |
| 23121 | 15—初学漫迷萌少女造型练习册 |
| 23097 | 16—初学漫迷萌少女服饰造型练习册 |
| 23170 | 17—初学漫迷Q版技法练习册 |
| 23161 | 18—漫画人物表情素描技法手册 |
| 24174 | 19—萌少女素描技法草图篇 |
| 24147 | 20—超级漫画道具素描技法 |
| 24130 | 21—超级漫画奇幻角色素描技法 |
| 24146 | 22—超级漫画个性角色素描技法 |
| 24254 | 23—超级漫画古典人物素描技法 |
| 24052 | 24—超级漫画机甲素描技法 |
| 23954 | 25—CG超级Q版漫画技法详解（附C |
| 24780 | 26—超级漫画现代人物素描技法 |
| 24648 | 27—超级漫画表情与动作素描技法 |
| 24792 | 28—超级漫画校园人物素描技法 |
| 25184 | 29—超萌漫画角色素描技法 |
| 25644 | 30—超级漫画体育格斗素描技法 |
| 25502 | 31—超级漫画男性角色素描技法 |
| 25776 | 32—超级漫画武器素描技法 |
| 26785 | 33—超级漫画服饰素描技法 |
| 26707 | 34—超级漫画动物素描技法 |

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-26707-8

ISBN 978-7-115-26707-8
定价：29.00 元

# CONTENTS 目录


## 第一章 漫画动物素描的基础知识.....005

经典漫画动物形象.....006
绘画要点.....008
写实动物的绘画要点.....008
漫画动物的绘画要点.....009
拟人动物的绘画要点.....011
Q版动物的绘画要点.....012

## 第二章 动物头部的绘制.....013

头部结构.....014
头部结构的绘画要点.....014
头部结构的绘制.....017
面部表情.....019
高兴的表情.....019
严肃的表情.....020
吃惊的表情.....021
悲哀的表情.....022
得意的表情.....023
害羞的表情.....024
兴奋的表情.....025
发怒的表情.....026

## 第三章 动物五官的绘制.....027

眼睛.....028
写实眼睛的结构.....028
写实眼睛的绘制.....028
写实到漫画眼睛的变形.....030
漫画眼睛的绘制.....031
漫画眼睛的举例.....032
鼻子.....033
写实鼻子的结构.....033
写实鼻子的绘制.....033
写实到漫画鼻子的变形.....035
漫画鼻子的绘制.....036
漫画鼻子的举例.....037
嘴巴.....038
写实嘴巴的结构.....038
写实嘴巴的绘制.....038
写实到漫画嘴巴的变形.....040
漫画嘴巴的绘制.....041
漫画嘴巴的举例.....042
耳朵.....043
写实耳朵的结构.....043
写实耳朵的绘制.....043
写实到漫画耳朵的变形.....045
漫画耳朵的绘制.....046
漫画耳朵的举例.....047

## 第四章 动物身体的绘制.....048

身体结构.....049
身体结构的绘画要点.....049
绘制猫的身体结构.....050
绘制兔子的身体结构.....051
绘制狗的身体结构.....052
毛发.....053
毛发的绘画要点.....053
绘制猫的毛发.....055
绘制豹子的毛发.....056
绘制狼的毛发.....057
羽毛.....058
羽毛的绘画要点.....058
绘制喜鹊的羽毛.....059
绘制鸡的羽毛.....060
绘制猫头鹰的羽毛.....061
脚部.....062
脚部的绘画要点.....062
爪子的绘制.....063
蹄子的绘制.....064
绘制狗的脚部.....065
绘制鸭子的脚部.....066
绘制青蛙的脚部.....067
尾巴.....065
尾巴的绘画要点.....068
绘制狗的尾巴.....069
绘制鹿的尾巴.....070
绘制老虎的尾巴.....071
阴影.....072
阴影的绘画要点.....072
绘制猪的阴影.....074
绘制马的阴影.....075
绘制大象的阴影.....076

## 第五章 动物运动姿势的绘制.....077

行走.....078
行走的绘画要点.....078
行走的绘制举例.....079
奔跑.....080
奔跑的绘画要点.....080
奔跑的绘制举例.....081
跳跃.....082
跳跃的绘画要点.....082
跳跃的绘制举例.....083
飞行.....084
飞行的绘画要点.....084
飞行的绘制举例.....085

# CONTENTS 目录


## 第六章 有脊椎类动物的绘制.....086

**哺乳类脊椎动物的绘制.....087**
狗的绘制.....087
猫的绘制.....089
兔子的绘制.....092
羊的绘制.....095
猪的绘制.....096
鹿的绘制.....099
牛的绘制.....101
马的绘制.....103
驴的绘制.....104
大象的绘制.....106
熊的绘制.....109
狮子的绘制.....112
老虎的绘制.....114
蝙蝠的绘制.....116
海豚的绘制.....117
**鸟类脊椎动物的绘制.....118**
长尾雉的绘制.....118
鹦鹉的绘制.....120
老鹰的绘制.....122
鹈鹕的绘制.....124
凤凰的绘制.....125
海鸥的绘制.....127
仙鹤的绘制.....128
猫头鹰的绘制.....129
鸡的绘制.....131
鸭子的绘制.....133
鹅的绘制.....135
鸟类的其他形态.....137
**爬行类脊椎动物的绘制.....139**
陆龟的绘制.....139
海龟的绘制.....140
**两栖类脊椎动物的绘制.....142**
青蛙的绘制.....142
蟾蜍的绘制.....143
**鱼类脊椎动物的绘制.....144**
鲨鱼的绘制.....144
角镰鱼的绘制.....145
蓝唐王鱼的绘制.....146
皇家丝鲈鱼的绘制.....147
海马的绘制.....148
鱼类的其他形态.....149

## 第七章 无脊椎类动物的绘制.....150

**昆虫类无脊椎动物的绘制.....151**
蝴蝶的绘制.....151
蜻蜓的绘制.....153
蜜蜂的绘制.....155
蚂蚁的绘制.....157
知了的绘制.....158
**甲壳类无脊椎动物的绘制.....159**
螃蟹的绘制.....159
虾的绘制.....160

## 第八章 拟人类动物的绘制.....161

**拟人类动物的绘画要点.....162**
动物形拟人动物的绘画要点.....162
人形拟人动物的绘画要点.....163
**动物形拟人动物的绘制.....164**
拟人牛头怪的绘制.....164
拟人兔子的绘制.....166
拟人鳄鱼的绘制.....168
拟人狗的绘制.....170
**人形拟人动物的绘制.....172**
拟人美人鱼的绘制.....172
拟人蝴蝶的绘制.....174
拟人蜜蜂的绘制.....176

## 第九章 Q版类动物的绘制.....178

**Q版类动物的绘画要点.....179**
**拟人化Q版动物的绘制.....180**
Q版奶牛的绘制.....180
Q版猪的绘制.....182
Q版熊猫的绘制.....184
Q版绵羊的绘制.....186
**特征化Q版动物的绘制.....188**
Q版猫的绘制.....188
Q版狗的绘制.....190
Q版大象的绘制.....192

## 第十章 动物场景的表现.....194

休息的牛哥.....195
玩耍的小鹿.....197
大象骑车.....199
鸭子妈妈与孩子.....201
花样滑冰.....203
狐狸品茶.....205
动物棒球赛.....207

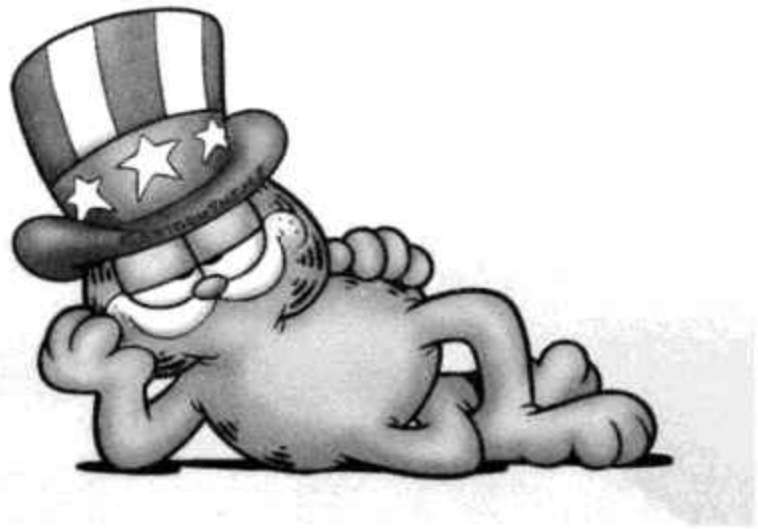
# 第一章　漫画动物素描的基础知识

想要塑造出好的漫画动物形象，就要掌握相关的基础知识，这样才能够将漫画动物的个性及情绪传达出来。

# 经典漫画动物形象

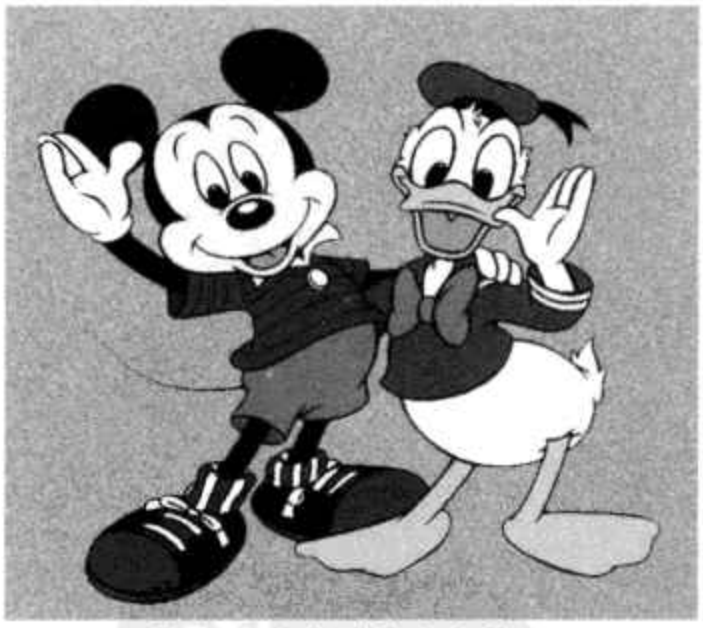
一个好的动漫动物形象不一定要有多复杂，但是一定要让读者一眼就记住它的表情，它们的一举一动都可以让观众深深地将它烙在心中。下面我们来欣赏一些经典的动漫形象，这些动漫形象通过可爱的外形在观众的心中留下了深深的印象，我们在绘制漫画动物形象时可以参考这些经典的动物角色。

摘自《猫和老鼠》



摘自《加菲猫》

摘自《喜羊羊与灰太狼》



摘自《唐老鸭和米老鼠》

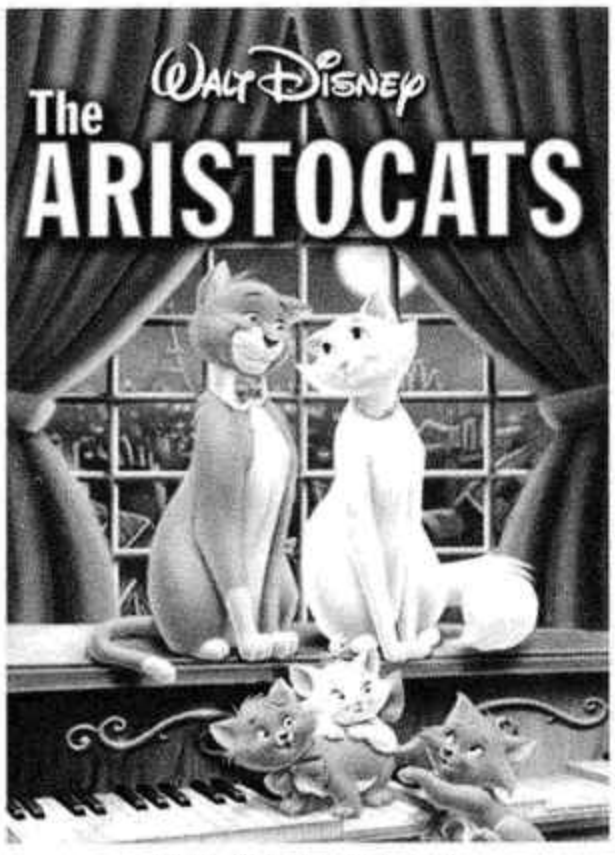
摘自《狮子王》

摘自《小鹿斑比》

摘自《PORORO》

摘自《功夫熊猫》

摘自《忍者神龟》




摘自《猫儿历险记》

摘自《小姐和流浪汉》

摘自《海底总动员》

# 绘画要点

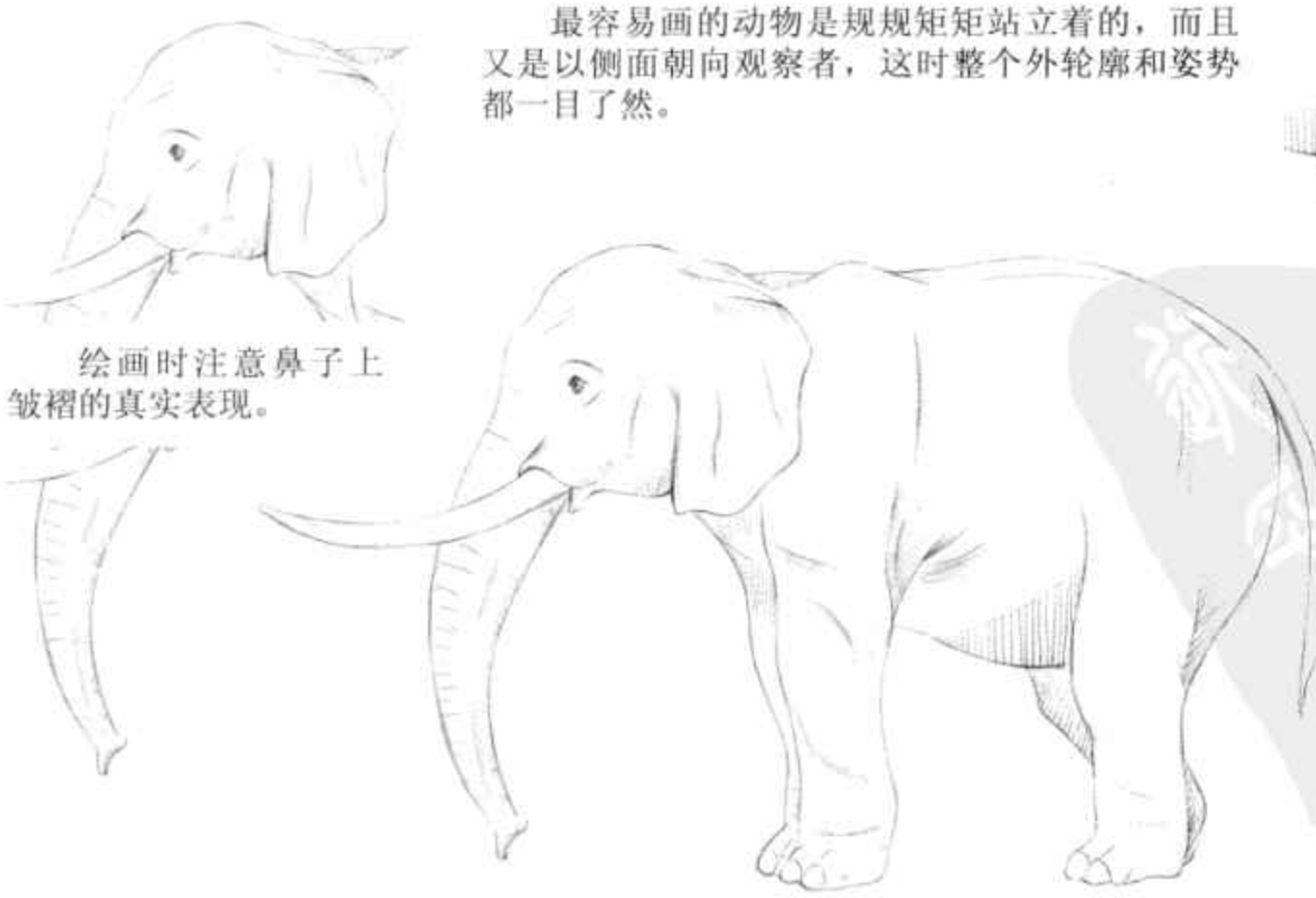
## 写实动物的绘画要点

写实动物的最大特点就是像画照片似的真实地记录下动物的外形和此时的状态。绘画之前首先要了解绘画对象，同时要考虑到它的通常状态、自然动态和性格特点。下面我们通过鸡和大象来举例说明写实动物的绘画特点。

在绘制鸡的时候，我们首先来观察鸡的外观和此时的基本动态，其次要对鸡的基本结构有一定的了解，这样就很容易画出鸡身体的轮廓。

绘画时可以对照图片进行细致地绘制。另外，鸡的羽毛是附着在身体上的，注意整体形态的把握。

最容易画的动物是规规矩矩站立着的，而且又是以侧面朝向观察者，这时整个外轮廓和姿势都一目了然。



绘画时注意鼻子上皱褶的真实表现。

绘画时适当地添加阴影效果，可以让大象看起来更加精致。

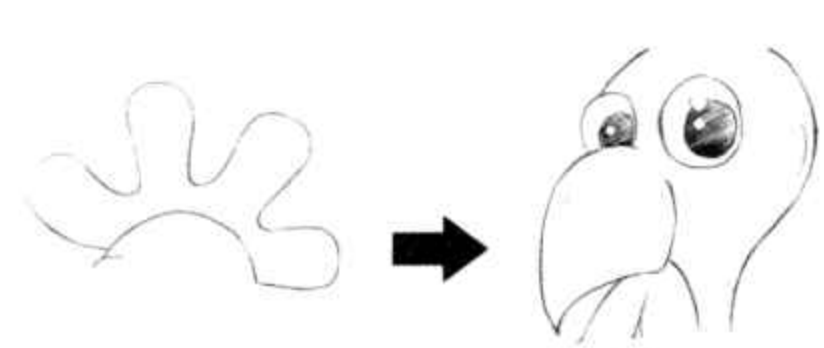
## 漫画动物的绘画要点

动漫动物的特征就是在原有形态的基础上对动物进行夸张变形，在绘画之前我们同样要了解绘画对象的性格特点，这样我们可以针对其特点进行不同程度的夸张变形。在绘制动漫形象时注意线条不必像写实动物那么硬朗，而是以圆润、柔和的方式来绘制。下面我们通过鸡和大象来举例说明漫画动物的绘画要点。

在这里大象的身体比例和耳朵是夸张变形的元素。

我们可以看到这只漫画鸡除了具备鸡的特征外，整体形态都进行了夸张变形。

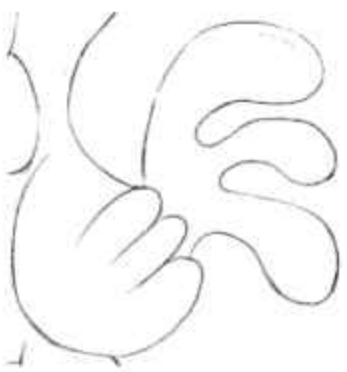
绘画时要注意夸张变形尺度的把握及线条的。



鸡冠的表现



眼睛的表现



尾巴和翅膀的表现

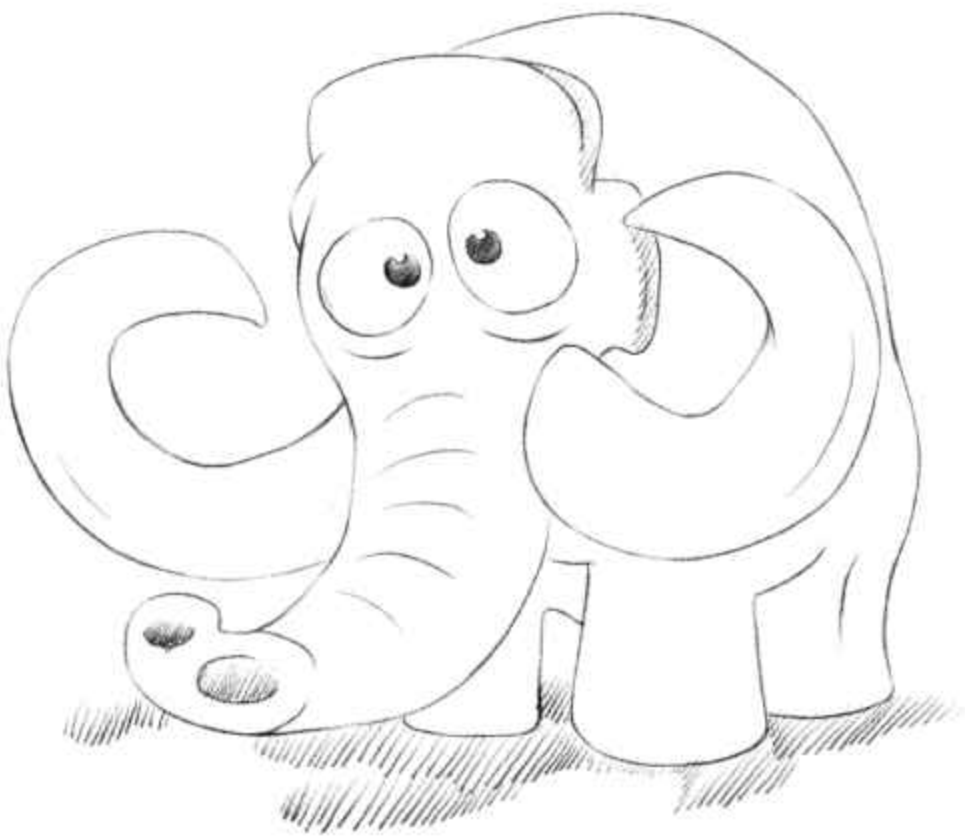
爪子的表现

结合前面所讲的内容，我们知道漫画动物的表情是绘画的重点之一，表情刻画到位可以大大增加故事的气氛。

绘画时在动物的面部加上夸张的五官就会表现出喜、怒、哀、乐等不同的表情。

动物的拟人化动作也是绘画重点之一。

动物的拟人化动作很多，不仅可以像人一样具有肢体语言，服饰上也可以像人一样富有变化，另外还可以加入职业、性格等人类所具有的特征。



动物的夸张表现也是绘画重点之一。

每一种动物都有其特殊的形体特征，以及在动漫绘画中的夸张点，这些夸张点可以是它们的花纹、形体特征，也可以是它们的常见动作。

## 拟人动物的绘画要点

想要绘制出受欢迎的漫画动物形象，不仅需要具备夸张变形的基本特征，还需要具备拟人化的元素。

被拟人化的漫画动物可以表达更加丰富的性格特征及故事情节。

绘画时注意动物的拟人化表情是建立在动物基本特征上的（如一只正在玩耍的小熊，除了有可爱的表情外，还需要身体的配合）。

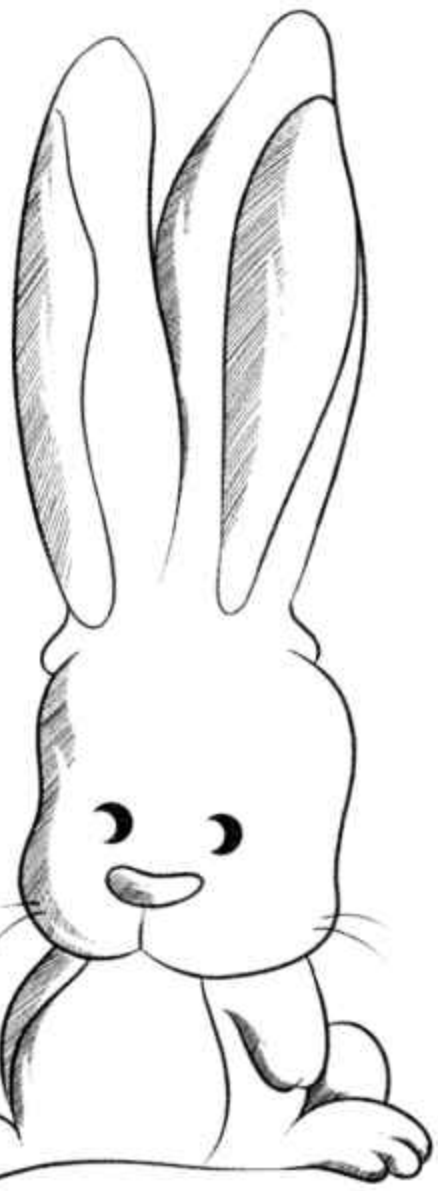
对羊进行拟人化的绘制，将原本使用四肢爬行的动物绘制成双腿直立跳跃的造型，并绘制出动物的表情和服饰，增强画面的趣味性。

对鹤进行拟人化的绘制，将翅膀绘制成手，穿上衣服和鞋子，表现出打羽毛球的运动姿态。

对熊进行拟人化的绘制，使其表现出只有人类才会进行的一项活动——钓鱼，一派安详的姿态和休闲的表情。

## Q版动物的绘画要点

Q版动物的主要特点就是采用夸张的手法强调动物身上的某个部位，以更加突出动物的特征，如加长了兔子的耳朵表现其可爱，夸大了狐狸的牙齿和尖爪表现其狡猾，凸显鹦鹉的嘴巴表现其学舌，强调熊的大脑袋表现其憨头憨脑。



对兔子进行Q版化的绘制，突出显示其长长的耳朵和呆呆的表情，十分可爱。

对狼进行Q版化的绘制，突出显示其狡猾的眼神、呲牙咧嘴的神态和尖尖的爪子，表现其奸诈、凶狠的特质。

对鹦鹉进行Q版化的绘制，突出显示其长而弯曲的喙，表现出鹦鹉特有的学舌的特征。

对熊进行Q版化的绘制，突出显示其大大的脑袋和细小的五官，鲜明的对比更显动物的憨厚。

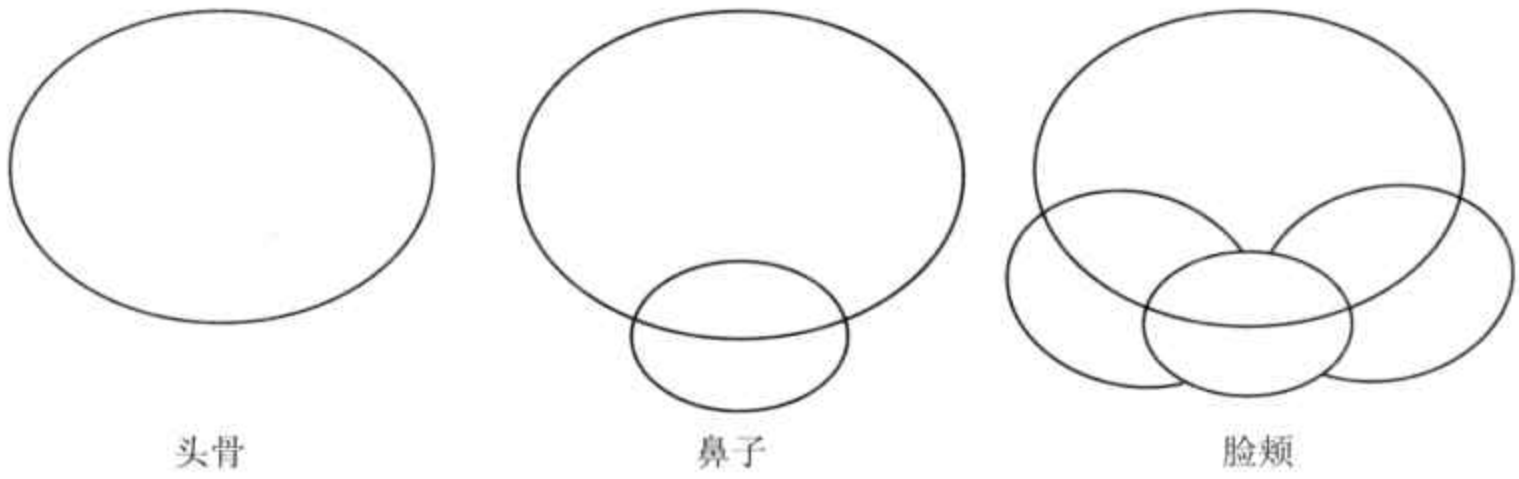
# 第二章　动物头部的绘制

动物的头部在绘画中占据了很大的比例，有时候只画出一个生动形象的头部就能够具有极大的说明力，所以想要画出理想的漫画动物形象首先要了解动物头部的结构。

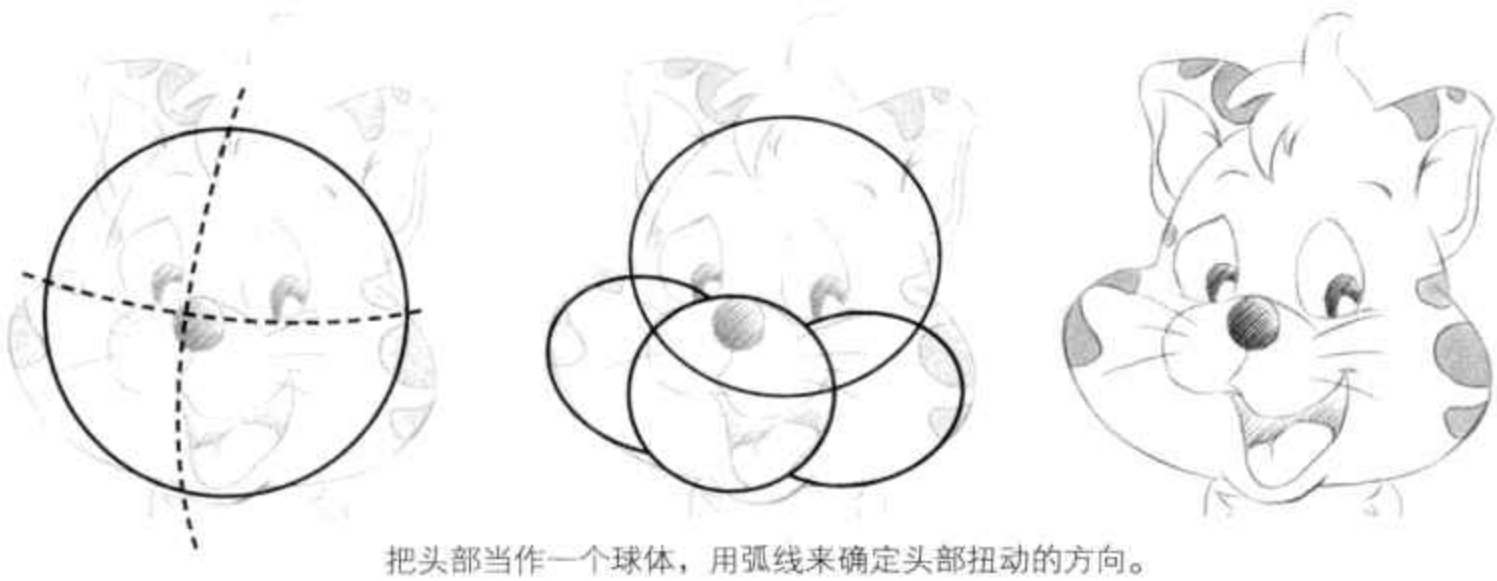
# 头部结构

## 头部结构的绘画要点

大多数卡通动物的头部都是由头骨、鼻子和脸颊3个基本元素组成的。



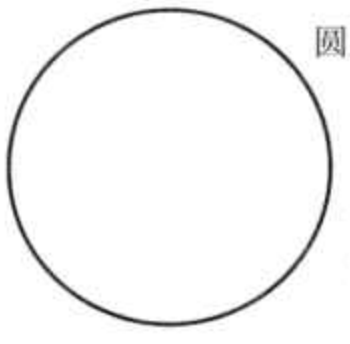
头骨　　鼻子　　脸颊



把头部当作一个球体，用弧线来确定头部扭动的方向。

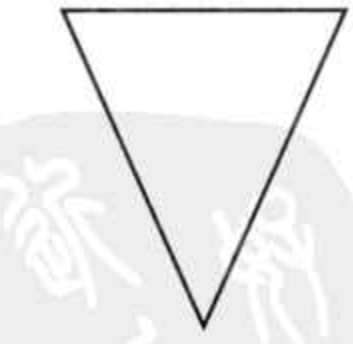
头部基本形态如下所示。

梨形



圆形

大部分动物的头部都可以用圆形来表示。

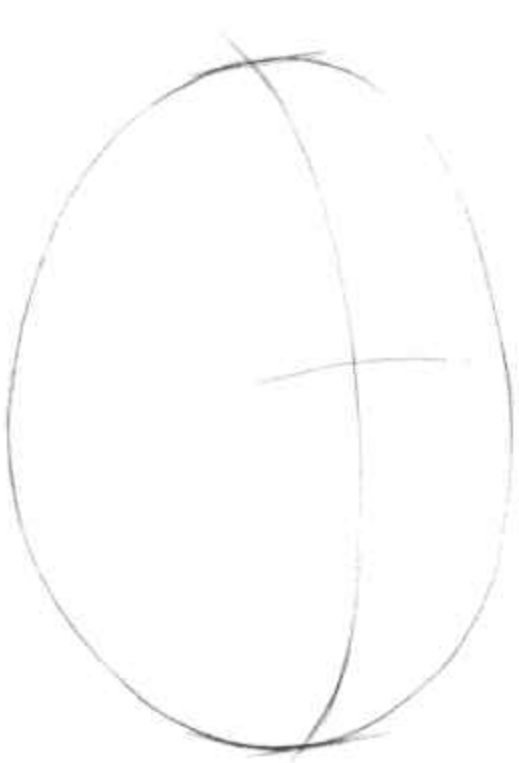


三角形

基本的头部形态有梨形、圆形和三角形3种，其他头部形态都是从这3种基本形态变化而来的。

动物头部的结构看似复杂，不过在我们归纳之后会变得简单了许多。绘制漫画动物头部的结构时，只要将基本的头部形态绘制正确，再加上动物的五官等元素就可以了。

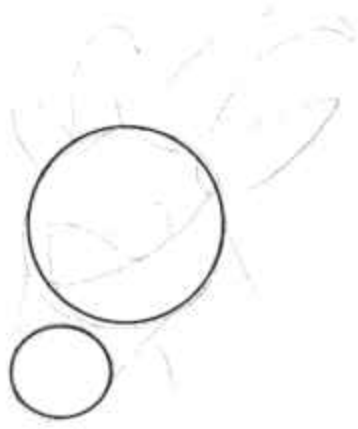
所有的卡通造型，都能归纳为一个基本形态或模式，这样，即使几个人同画一个角色，也比较容易使形象统一。



在一个基本形态上绘制交叉的线条来确定头部的角度。

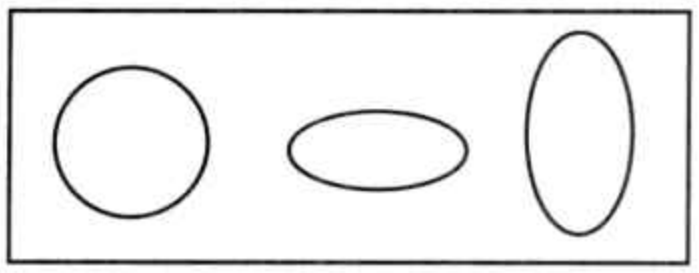
在基本形态的基础上，加上不同的局部变化，就会产生不同的卡通形象。

用两个圆形来概括羊的头骨和嘴部。



把两个圆形连接起来，并加上犄角和耳朵，这时大致的形态就绘制完成了，最后再加上嘴巴、耳朵等特征。

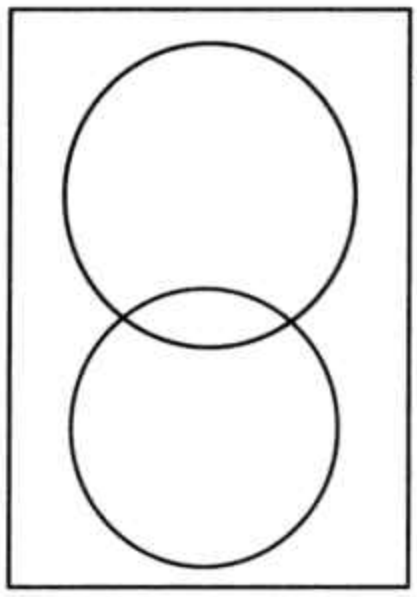
用圆形来表示狼头骨的形状和方向。



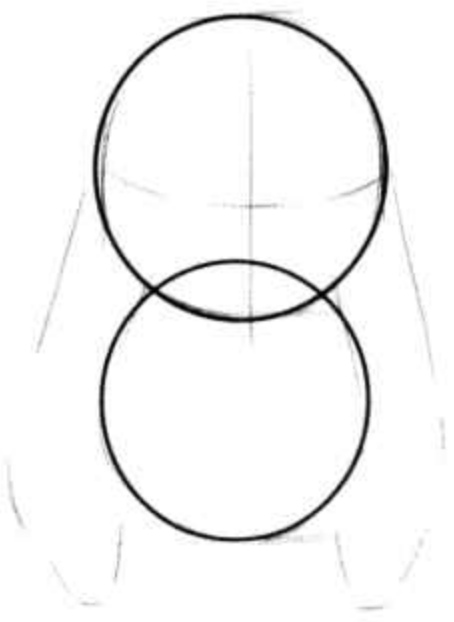
狼的头比较扁，绘画时要根据不同动物的特征来选择圆形的形状。

不同动物的头部特征是不一样的，在细节方面要加以区分。

狼的嘴长且可以张得很大。



同样地，用两个圆形来表示头部的形状，不过要区分出哪个在前，哪个在后。



加上耳朵。

进一步画上动物的五官，注意透视变化，鼻子因为在前面，所以要画得大一点。

这种正面的动物头部，在表现上要比其他姿势有一些难度，头部的透视关系要把握正确。

## 头部结构的绘制

动物头部的动漫造型可以归纳为一个基本模式，这样比较容易塑造出一个角色，另外动漫中的动物形象能够达到统一。

❶

在起稿时首先从一个椭圆开始画起，并且加上透视关系，用面部基准线来确定面部的朝向。

❷

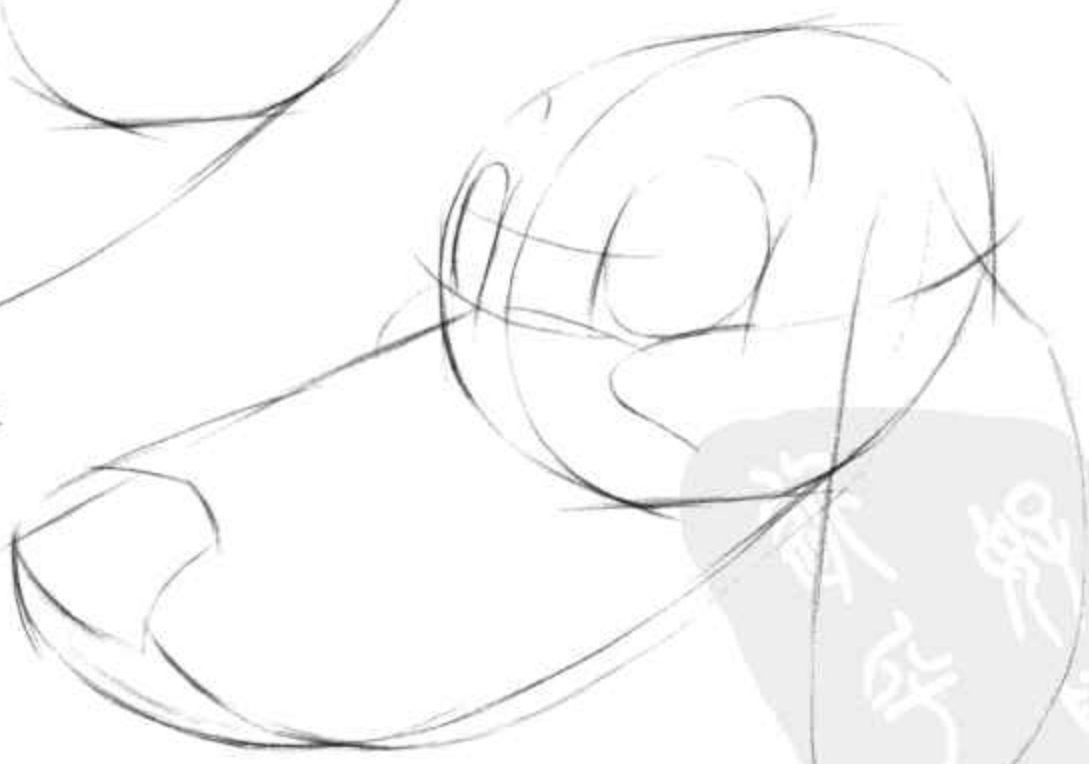
接下来添加鼻子的结构。

绘画时注意选择合适的鼻子外形，也要注意线条的准确位置。

❸

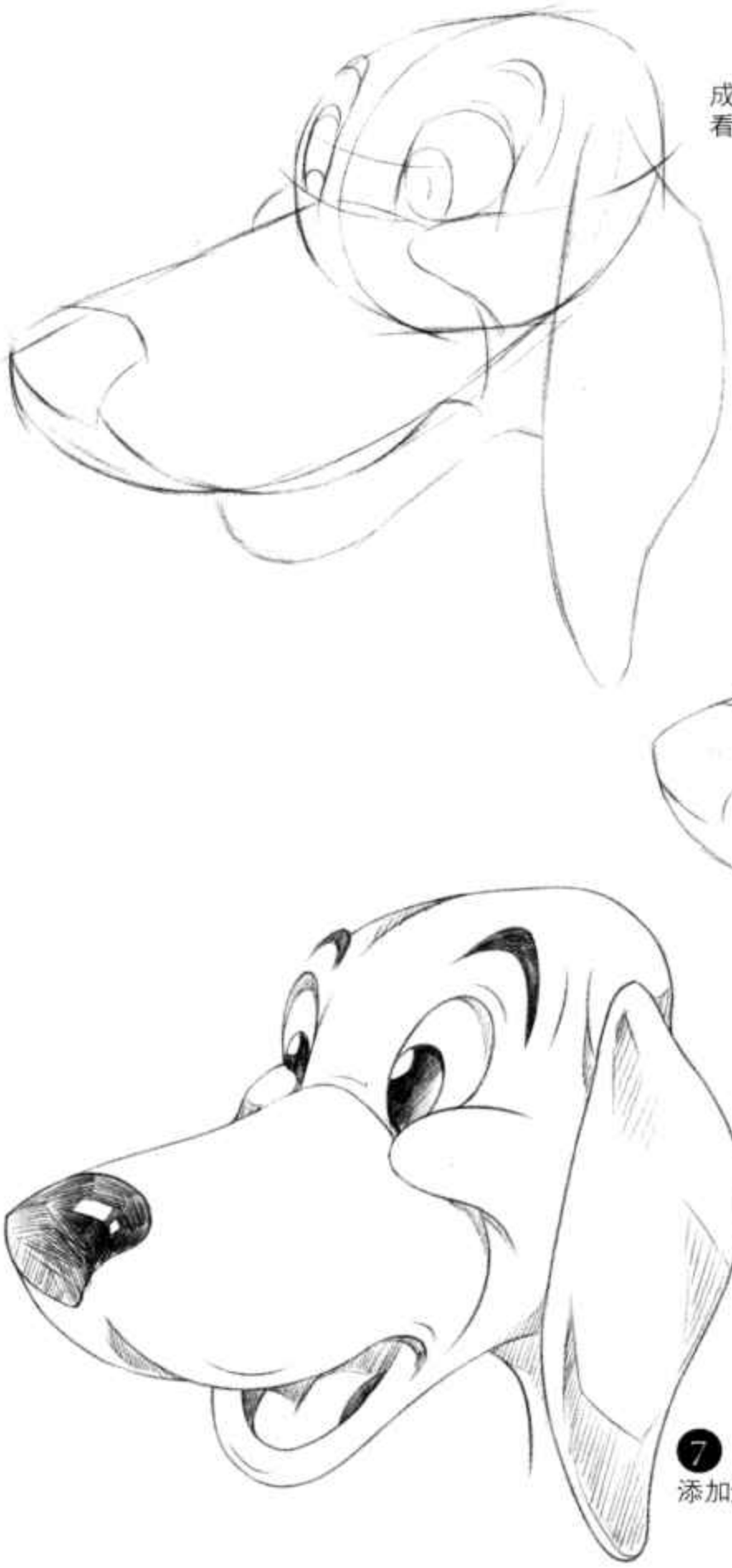
在椭圆中间处加上眼睛的轮廓及其他细节部分。

绘画时注意透视关系的把握。



❹

绘制出鼻子的大概样子，并将耳朵的部分加入到画面中。



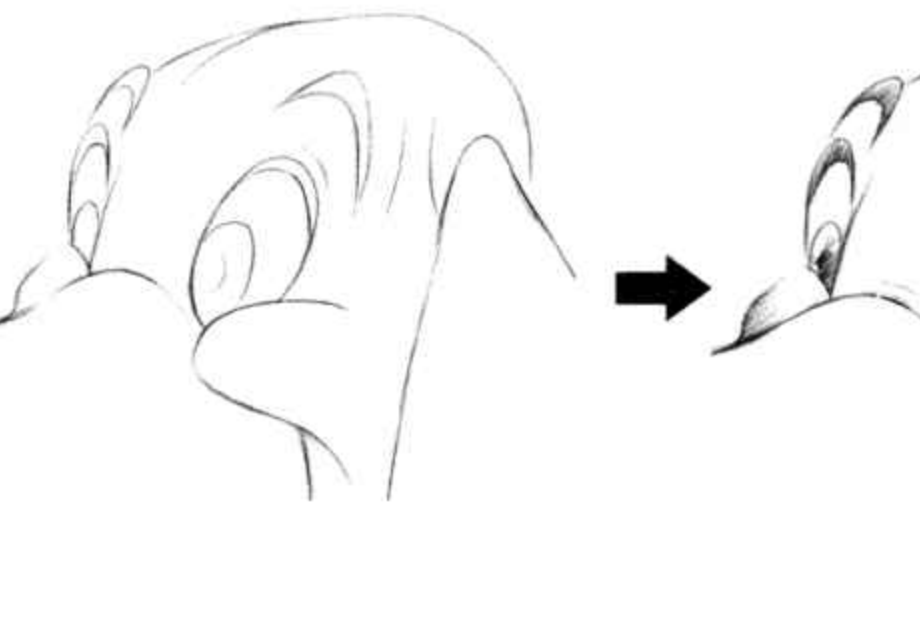
❺

接下来进一步完善面部结构，完成后试着将结构线擦除，这样方便观看效果。

❻

起稿完成后，我们可以根据自己的喜好适当添加阴影效果，使头部看起来更具立体感。

绘画时注意线条的流畅性。



❼

添加光影效果，赋予动物形象立体感。



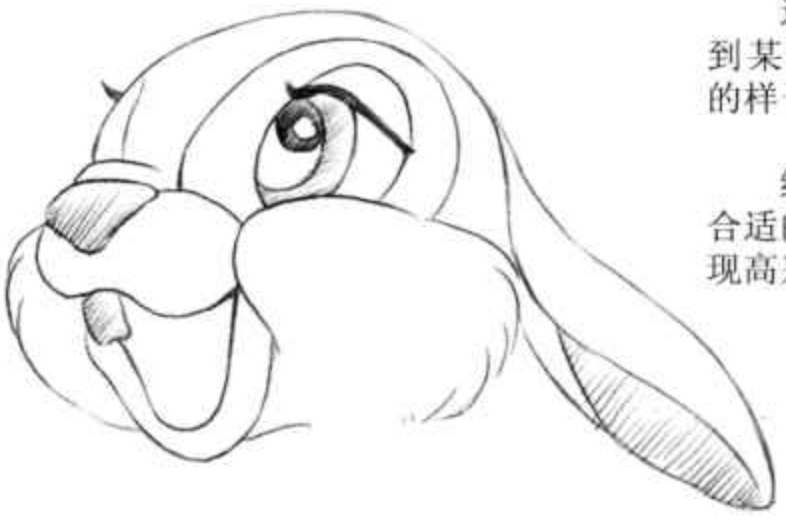
绘画时注意将眼睛的内部结构绘制出来。

# 面部表情

## 高兴的表情

动物在笑的时候同人物一样，嘴角向上翘或张开。

根据动物个性和剧情的不同，高兴时的表情也会有很多种。



这只小兔子在看到某物后表现出高兴的样子。

绘画时可以搭配上合适的动作，以突出表现高兴时的状态。

此动物是在玩耍时表现出的高兴表情。

绘画时要注意抓住角色特征。

## 严肃的表情

此动物是在想问题的状态下表现出的严肃表情。

绘画时要注意配合严肃的特征，如交叉的双臂。

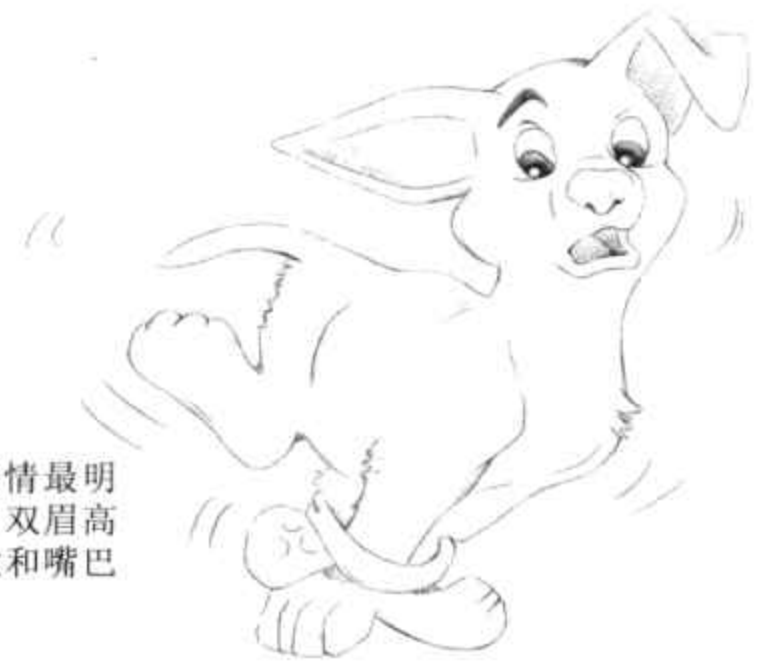
此动物是在教训其它动物的状态下表现出的严肃表情。

绘画时要注意五官和肢体的搭配。

严肃的表情特征是，一本正经，很难亲近的感觉。

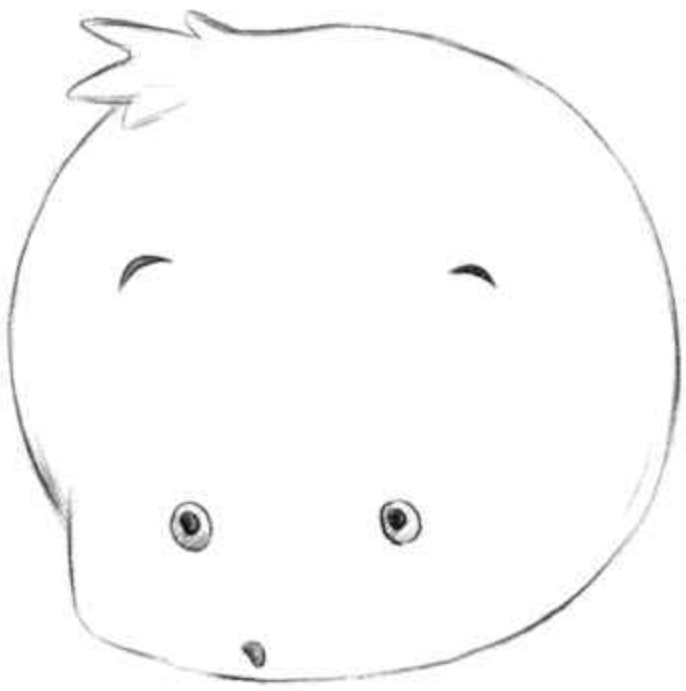
## 吃惊的表情

吃惊的表情最明显的特征是，双眉高挑，两眼瞪大和嘴巴张开。



表情是根据剧情的发展来设定的。

此动物是看见无法相信的一幕而表露出的吃惊表情。



此动物的表情是在被眼前发生的事情所惊呆时的样子。

绘画时要注意肢体的表现。

## 悲哀的表情

悲哀时动物会有一双无助的眼神和无奈的表情。

绘画时要抓住悲哀的特征。

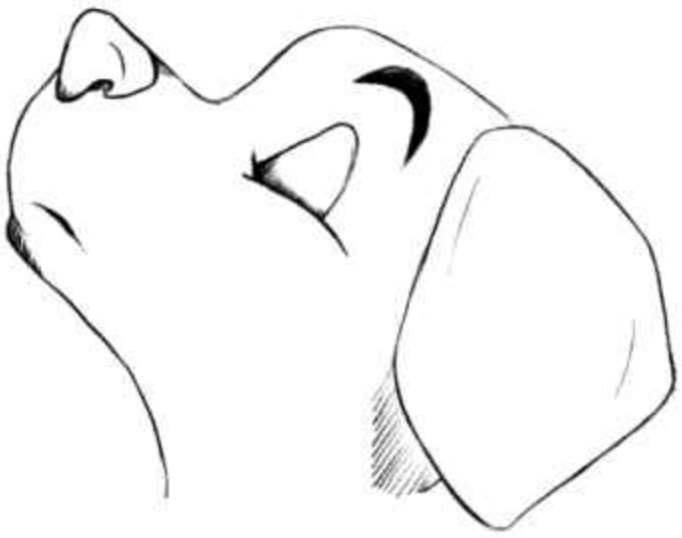
悲哀的表情最明显的特征是，眉毛、眼角和嘴角都会向下垂。

绘画时要根据剧情需要来设定苦闷的程度。

漫画动物的悲哀表情有多种表现方式。

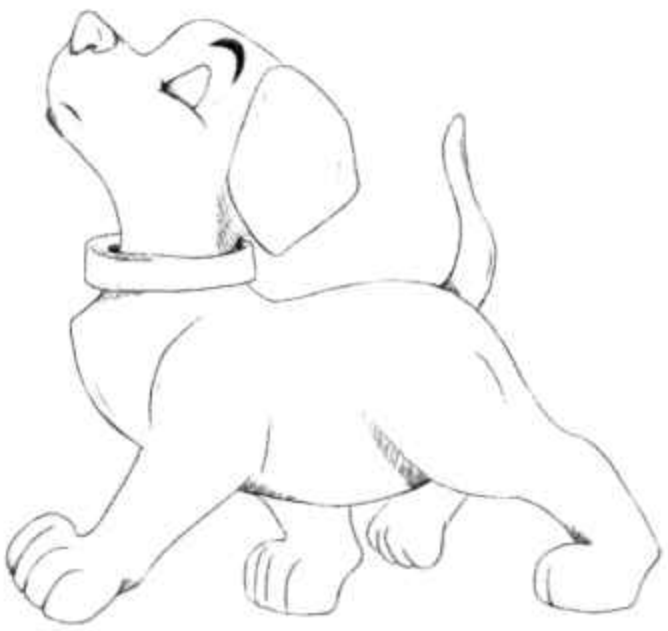
绘画时可以根据角色需要来设定。

## 得意的表情



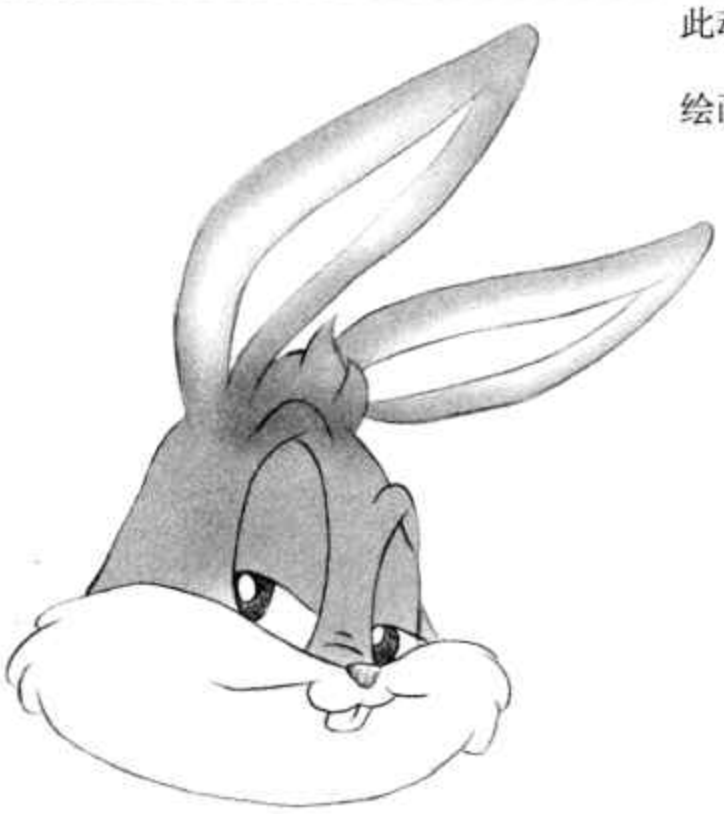
得意的表情最明显的特征是，神情悠闲，一副满不在乎的样子。

绘画时要注意表情与肢体的协调性。



此动物通过歪着的头部和坐立姿态来表现得意的神态。

绘画时要注意头部歪斜的程度。

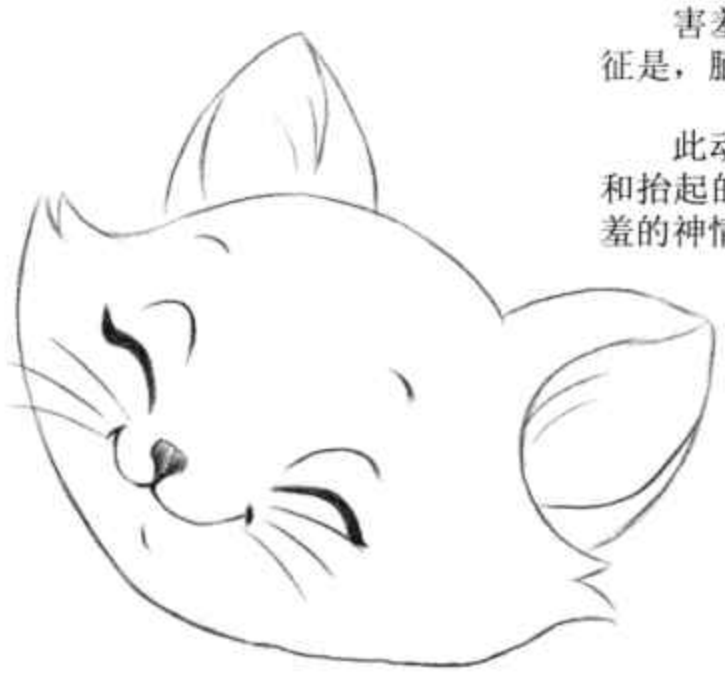


此动物通过眼神来表现出得意的神态。

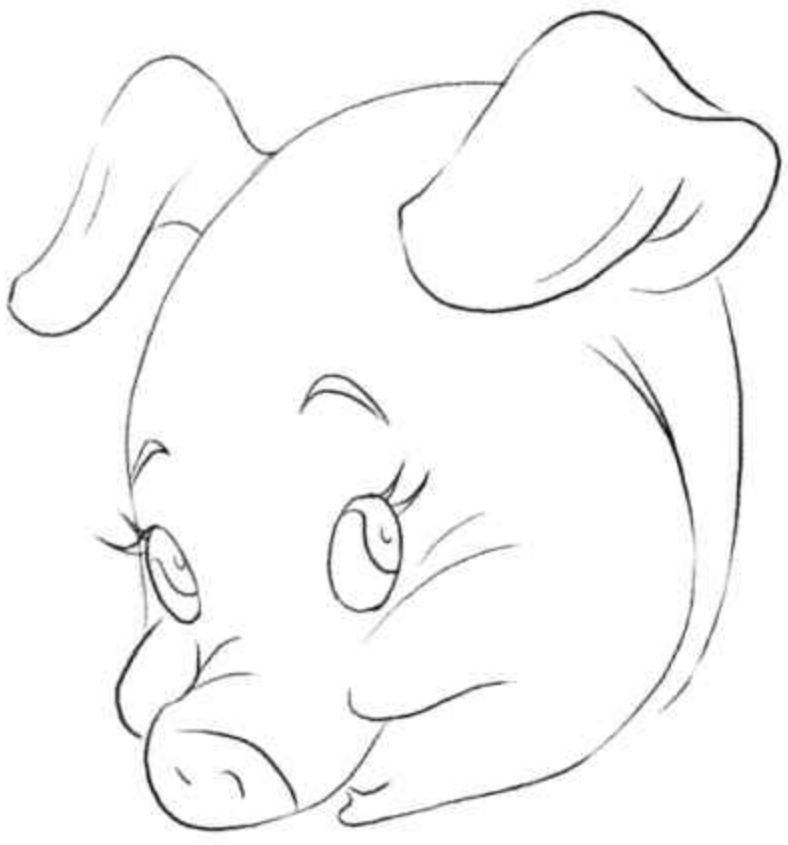
绘画时要注意眼神的把握。

## 害羞的表情

害羞的表情最明显的特征是，腼腆、动作收敛。



此动物通过眯起的双眼和抬起的爪子，表现出了害羞的神情。



此动物通过眼神和含在嘴里的手指，突出了害羞的神态。

绘画时要注意细节的表现。

此动物通过肢体来表现害羞的状态。
绘画时要注意表情与肢体的搭配。

## 兴奋的表情

在绘制动物兴奋的表情时，根据设定的需要，五官表现的随意性很强，在绘画时抓住主要的轮廓即可。

此动物是遇到开心的事情时露出的兴奋表情。

绘画时要注意表情与肢体的搭配。

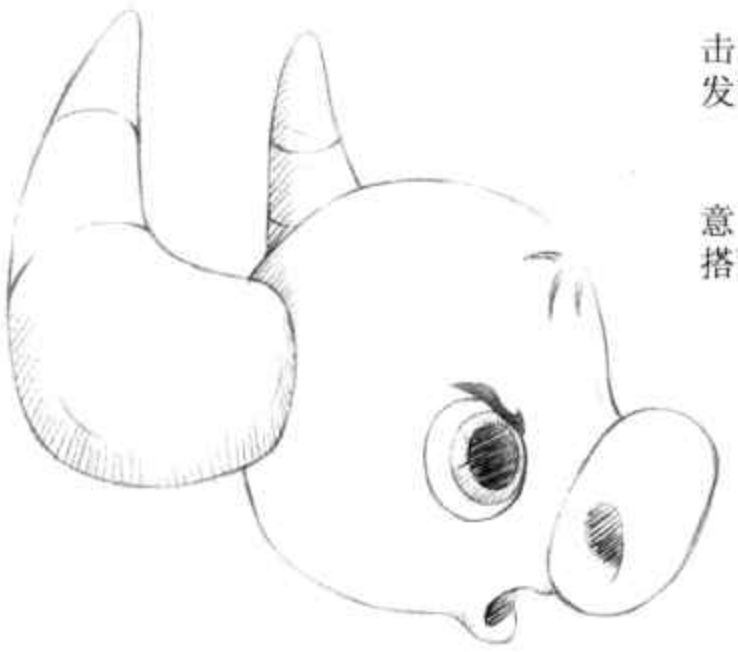
此动物是看到自己喜欢的事物而露出的兴奋表情。

绘画时要注意肢体的配合。

## 发怒的表情

发怒时最明显的特征是，双眉紧锁，嘴角向下撇或者张开嘴巴呈大吼大叫的状态。

此动物是看见令人生气的事而表现出的发怒表情。



此动物是攻击时而表现出的发怒表情。

绘画时要注意表情与肢体的搭配。

此动物是辱骂训斥时而表现出的发怒表情。

绘画时要注意发怒程度的把握。

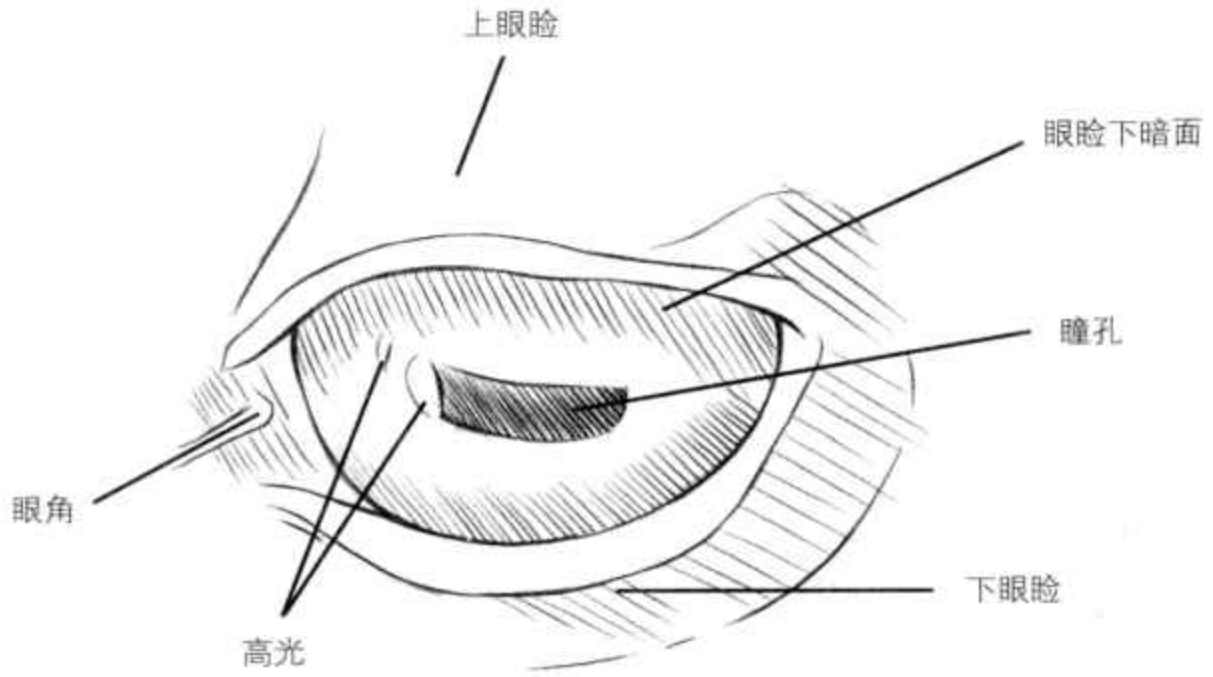
# 第三章　动物五官的绘制

动漫作品中动物的面部表情可以大大增加故事的整体气氛，将动物的五官夸张变形后会出现不同的表情效果，掌握动物面部绘画的相关知识，对于塑造不同类型的动物形象很重要。

# 眼睛

## 写实眼睛的结构

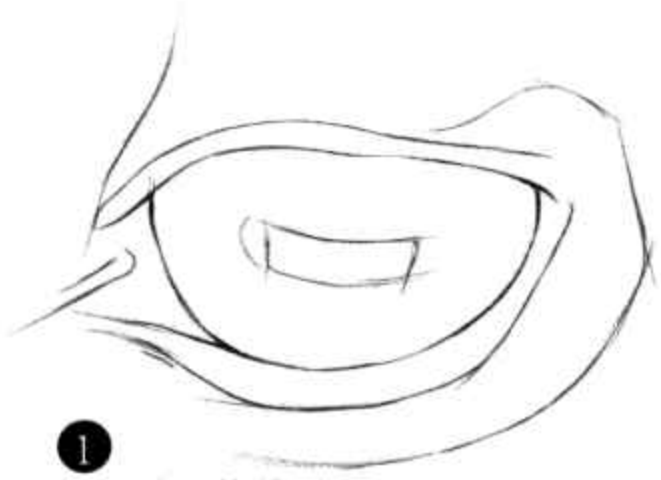
眼睛是心灵的窗户，同样也是动物表情达意的重要通道。








## 写实眼睛的绘制



1 起稿时用简单的线条大致画出眼睛的外轮廓，并在起稿时注意眼睛的内部结构，将眼球和眼角的细节处都绘制出来。

2 在起稿的基础上，用阴影的方式表现出眼部的立体效果，在绘画时注意眼球和眼皮的前后关系。

3 在初步调子的基础上，对眼球进行深入绘制，在绘画时注意线条要有粗细、轻重之分。

❹

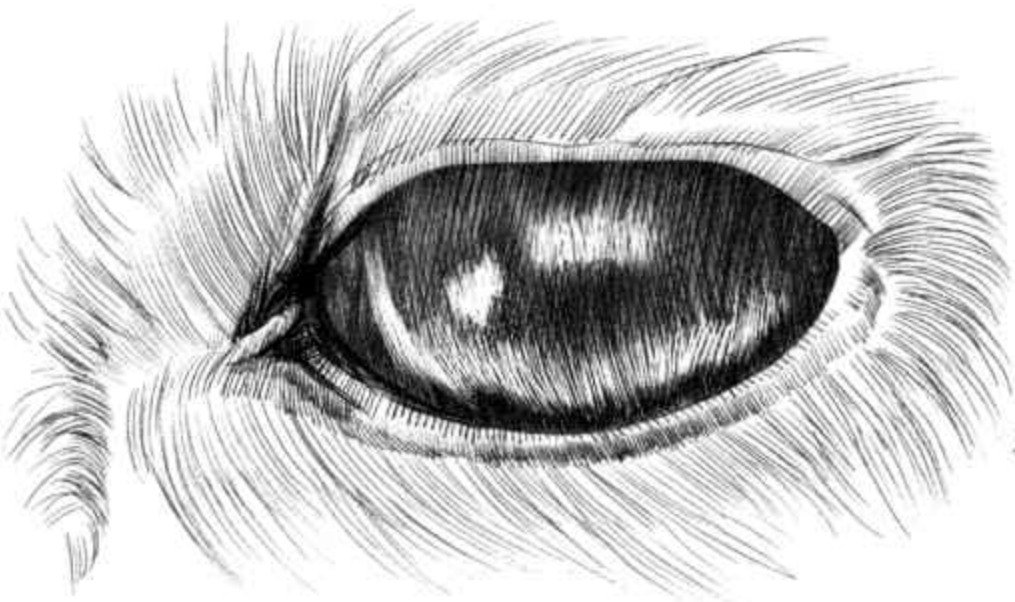
下面继续对眼球及眼球周围进行深入绘制。

绘画时注意不要只是绘制眼球，对眼球周围的部分也要同时进行绘制。

❺

眼球绘制完成后，接下来在眼球周围简单地为其添加毛发效果。

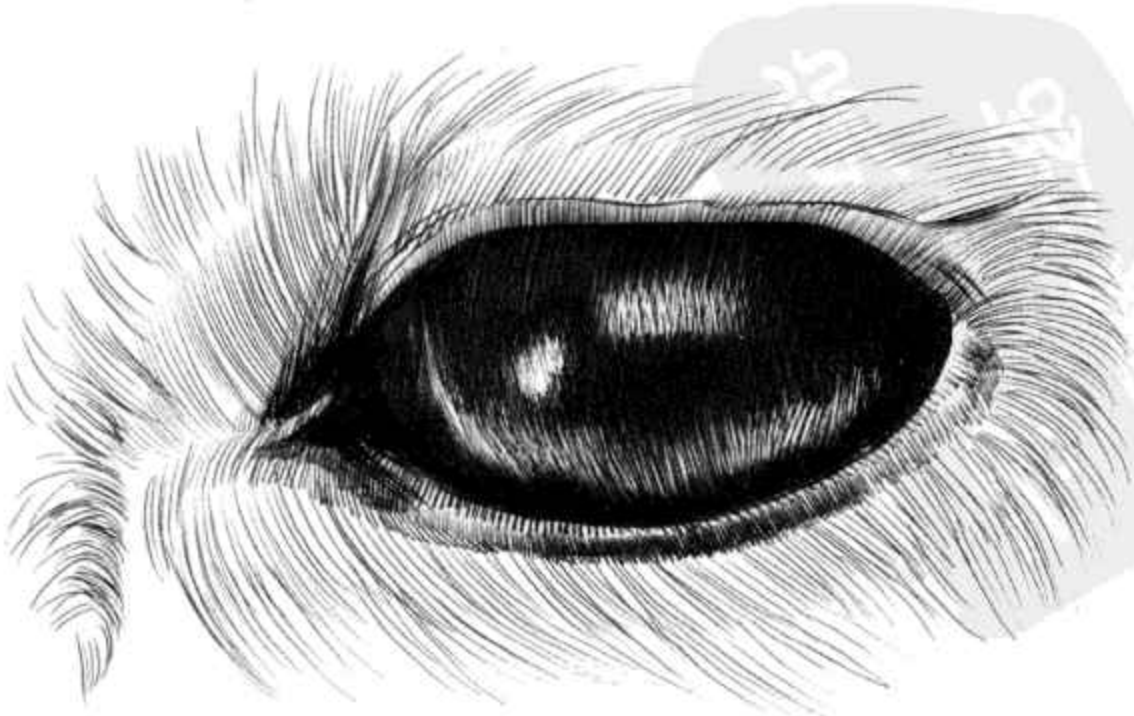
在绘制毛发时要注意下眼睑由于眼部湿润所造成的反光，另外在绘制毛发时注意线条的走向。



❻

继续加强对毛发的绘制。

绘画时要注意眼球周围毛发的过渡及线条的随意性。



❼

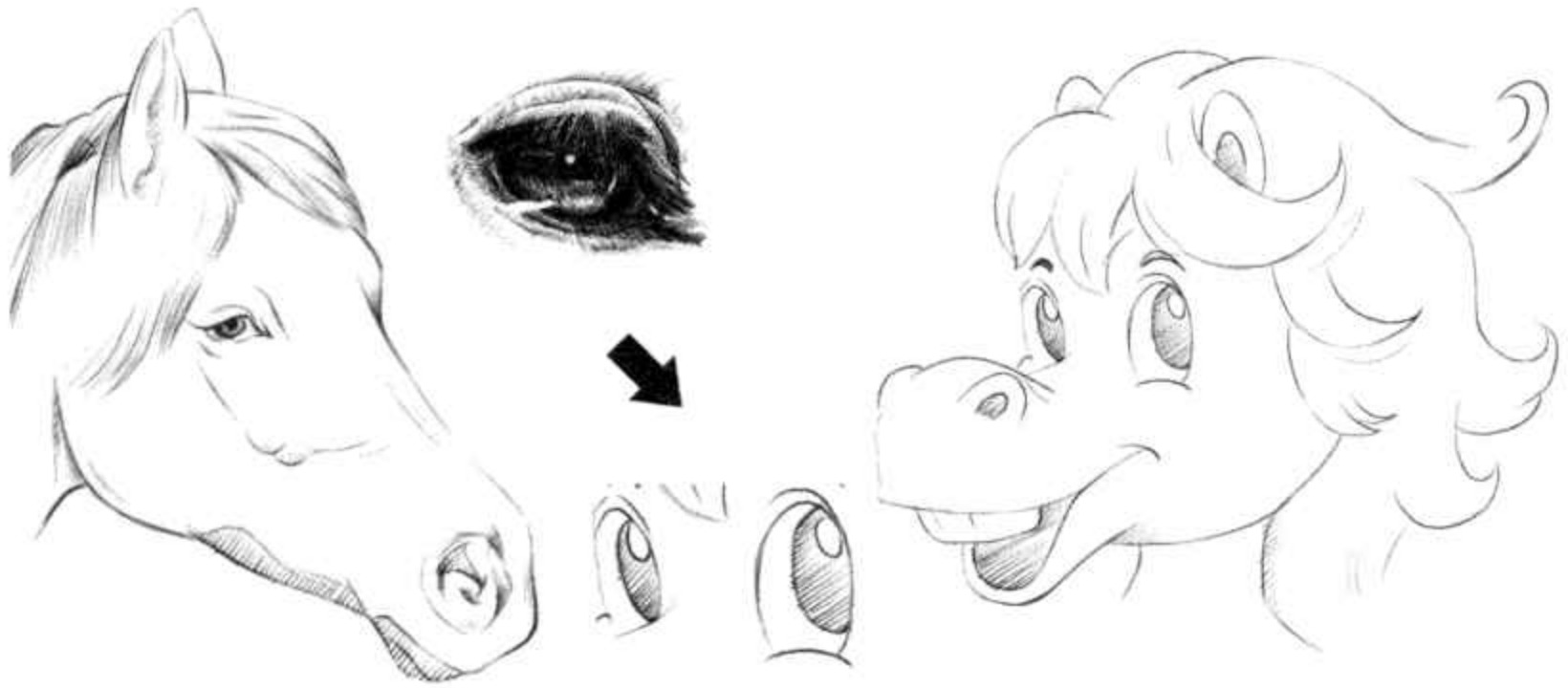
绘画完成后，对眼部整体进行调整。

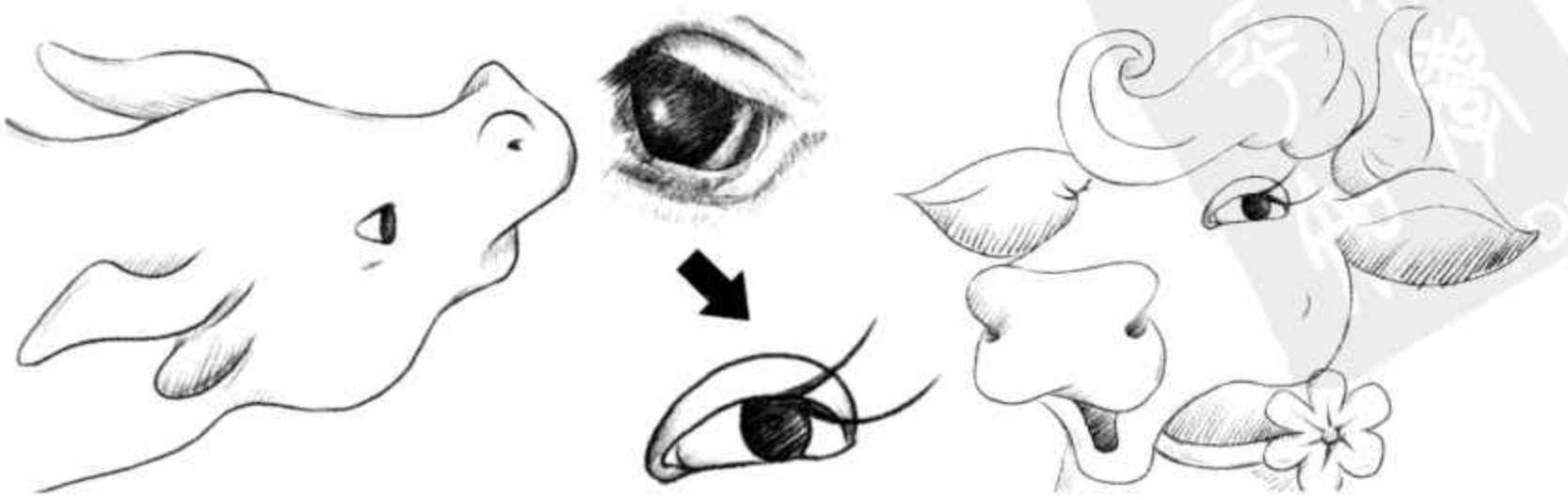
绘画时要注意当眼睛被阴影遮盖时，则显示不出高光或只显示出很少的高光，因此要注意对高光的把握。

## 写实到漫画眼睛的变形

写实眼睛与动漫眼睛的差异较大，画好写实的眼睛是画好动漫眼睛的基础，只有了解了写实眼睛的画法，才能在此基础上很好地表现出动漫眼睛。

动漫眼睛的外轮廓多以椭圆形、圆形和三角形来表现，眼神中充满童趣。下面我们通过写实与动漫动物的对比来深入了解眼睛的绘制技法。



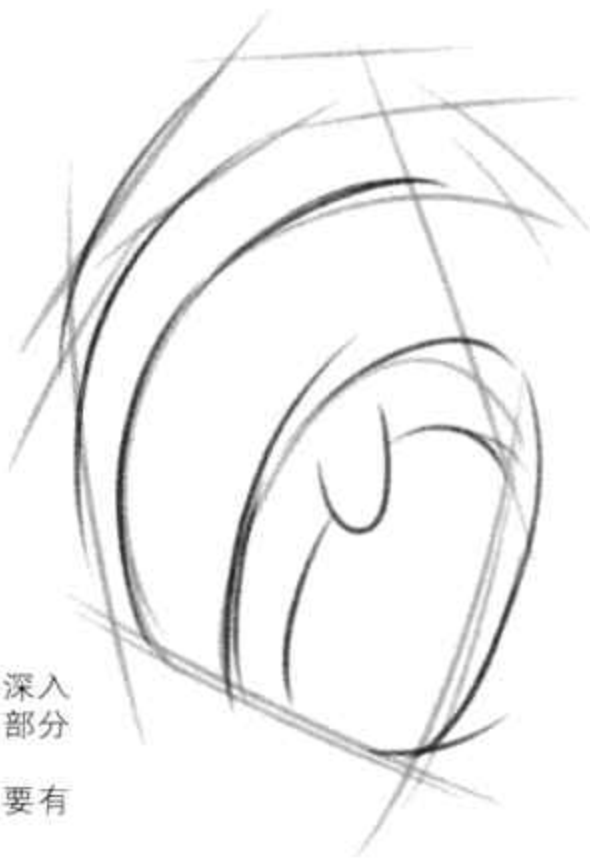


## 漫画眼睛的绘制

漫画中的动物眼睛与人物的眼睛相似，都具有强烈的感染力，无论是喜悦还是悲伤，是困惑还是愤怒，都可以通过对眼睛的刻画来表现不同戏剧性的场面。

漫画动物的眼睛与漫画人物眼睛的绘制方法大致相似，同样需要绘制出上下眼睑、眼球、睫毛等。另外卡通形象眼睛的变化比较丰富，由此也会带来表情的丰富多样。下面我们通过狗眼睛的分步骤绘画来举例说明。

❶ 起稿时用简单的线条大致画出眼睛的外轮廓，并将眼睛的内部结构绘制出来。



❷ 继续对眼睛进行深入绘制，将眼球的细节部分画出来。

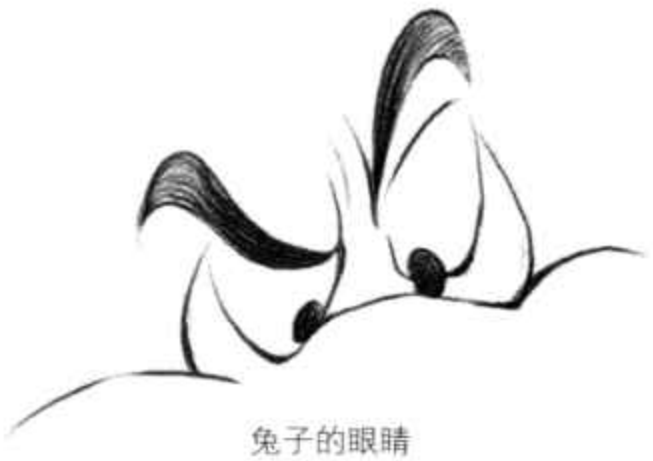
绘画时注意线条要有轻重的变化。

❸ 用阴影来突出眼部的立体效果，还可以加强画面的层次感。

❹ 最后加强阴影，突出眼部特征。

绘画时注意高光的表现。

## 漫画眼睛的举例

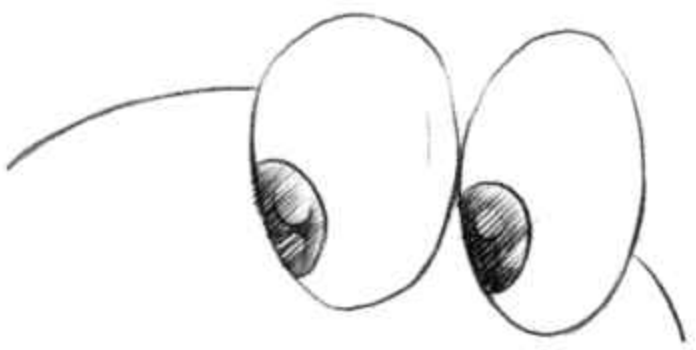


兔子的眼睛

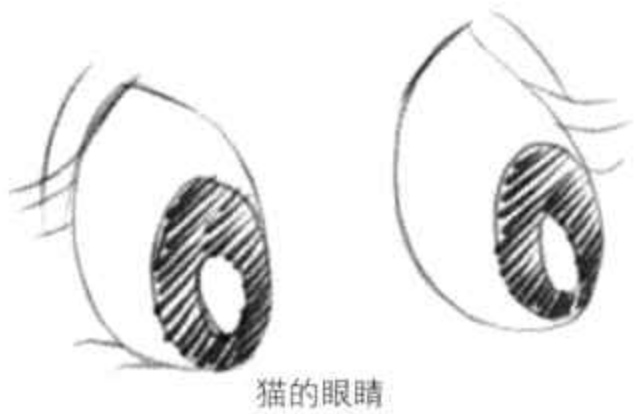
乌龟的眼睛

狗的眼睛

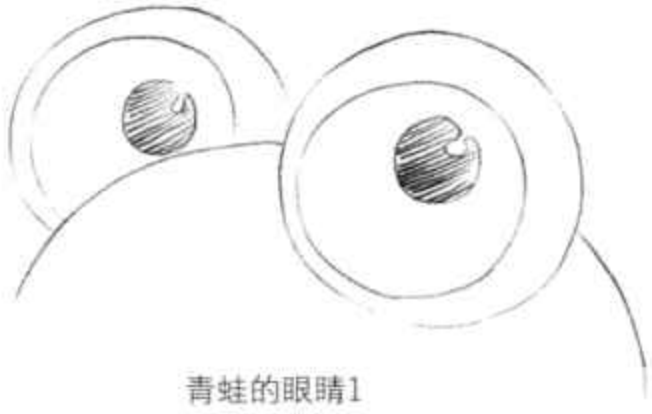
熊的眼睛



鱼的眼睛

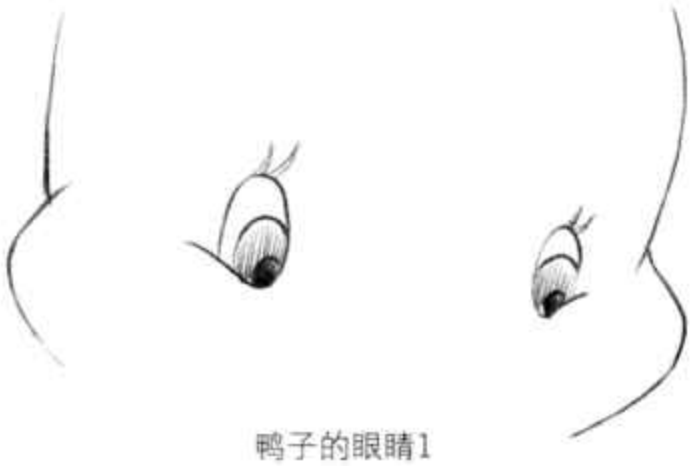


猫的眼睛



青蛙的眼睛1

青蛙的眼睛2

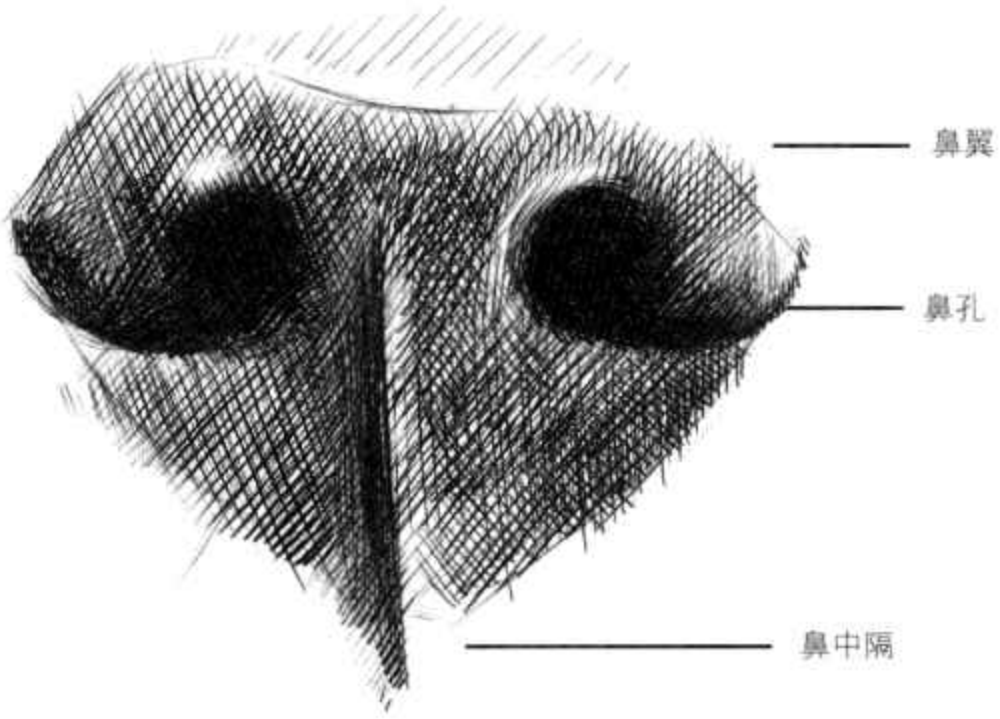


鸭子的眼睛1

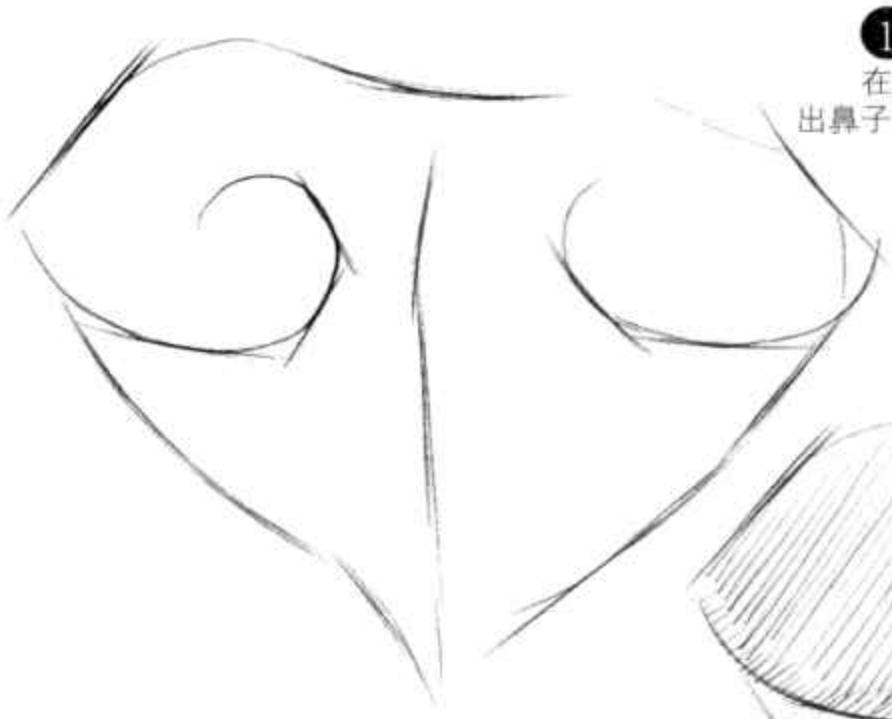
鸭子的眼睛2

# 鼻子

## 写实鼻子的结构




## 写实鼻子的绘制



❶ 在确定了鼻子的基本形状后，首先我们用简单的线条画出鼻子的外轮廓，绘画时注意线条要画得轻一些。

❷ 大面积地为鼻子添加阴影效果，绘画时注意线条的流畅性。

❸

在原有线条的基础上，加强对鼻孔、鼻中隔的绘制，绘画时注意线条的走向。

❹

继续添加调子，调子由鼻孔和鼻中隔的部分向外部过渡加深，注意鼻孔处高光的把握。

绘画时注意线条的排列。

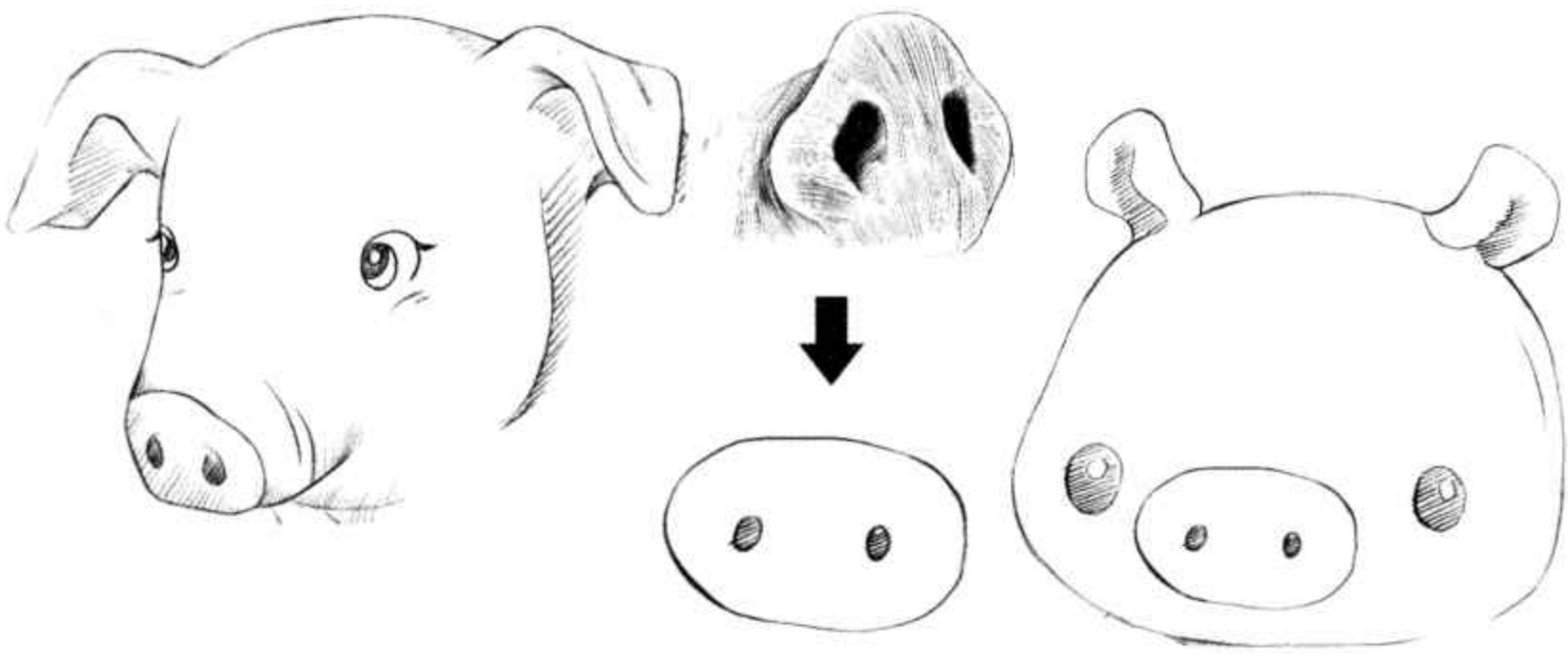
❺

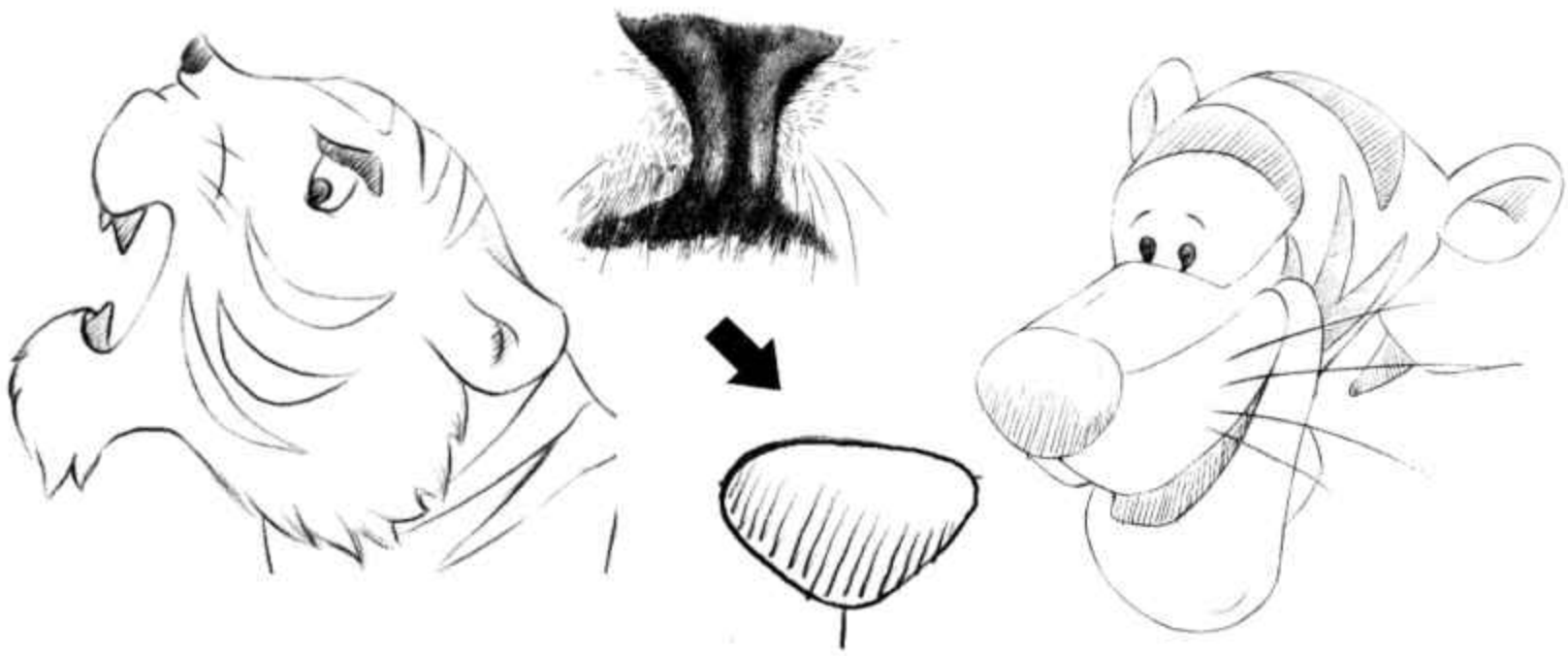
绘制完成后，简单地为其添加一些过渡线条，使鼻子看起来不那么单薄。

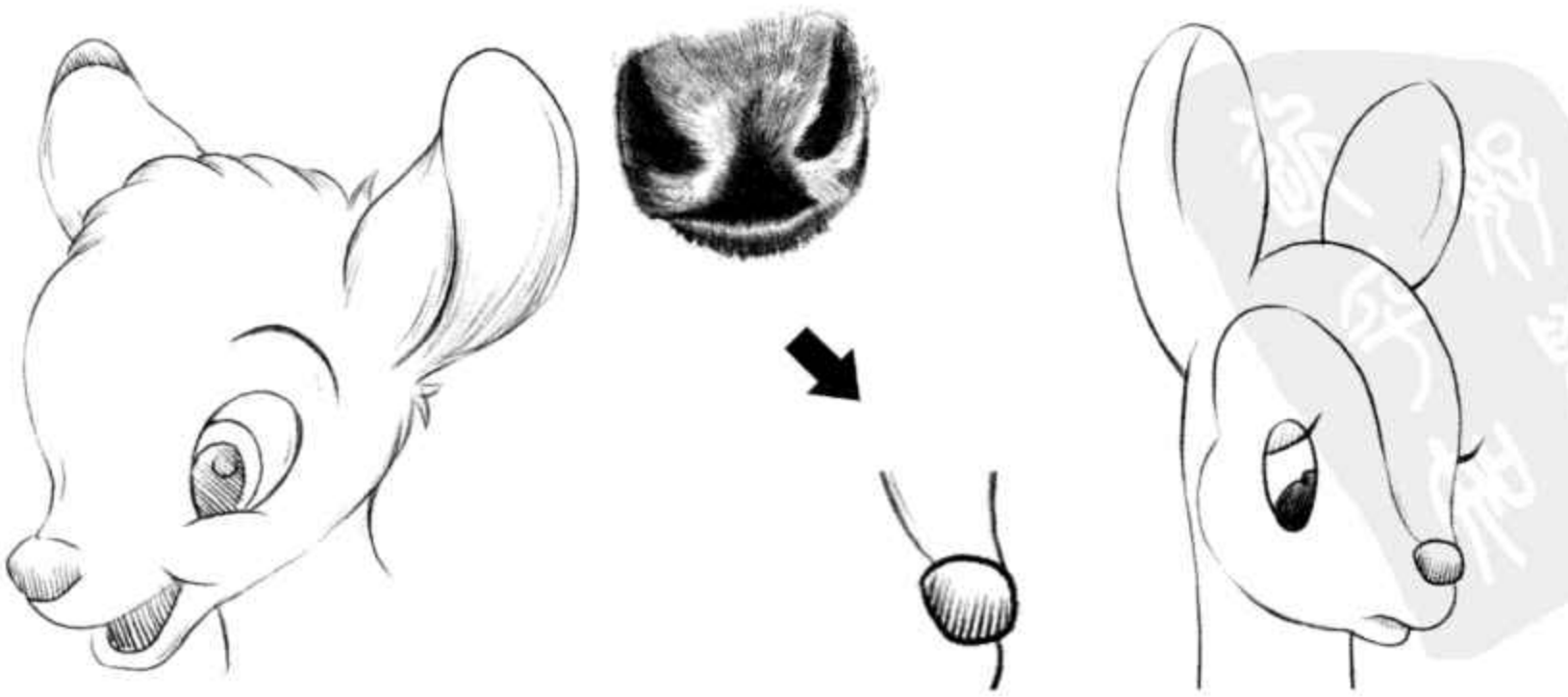
另外在绘画时注意线条的朝向。

## 写实到漫画鼻子的变形

写实鼻子的绘画过程较复杂，而漫画鼻子则较简单，绘画时只保留其外轮廓或只用简单的轮廓线来表示。







## 漫画鼻子的绘制

鼻子是人和大部分动物头部的器官，起到呼吸、感觉气味等作用，与人面部的鼻子不同，不同动物的鼻子形状各有差异，有的与人的鼻子类似，是脸上覆盖着鼻腔前部呈突出状的部分，如猫、狗、猪等哺乳动物；而鸟的鼻子则位于其嘴巴两侧，并不十分明显；鱼的鼻子则主要位于头的前方，但鱼类的鼻腔不和口腔相通，其两个鼻孔中间有一薄膜分开，成为前后两个鼻孔，前面的孔入水，后面的孔出水。即便是同类动物，其鼻子的形状也有所不同，这里以常见的狗鼻子的动漫画法来进行介绍。

❶ 根据现实中狗鼻子的形状进行简化，用长直线勾勒出基本的几何形状，并划分出鼻孔的区域。

❷ 在几何形状的基础上绘制出鼻孔的位置和形状，并将鼻孔下方凸出的鼻头部位的形状画出来。

❸ 运用排线营造立体效果，在鼻孔和鼻底的位置加入灰色调，凸显出鼻子各部分之间高低的感觉。

❹ 强化光影效果，将高光部位留白，而鼻孔和鼻底的部位则为最深的地方，以此强调立体感和黑白色调。

## 漫画鼻子的举例

在绘制漫画动物的鼻子时，要根据动物的不同特点来进行绘制，可以采用夸张的表现手法。

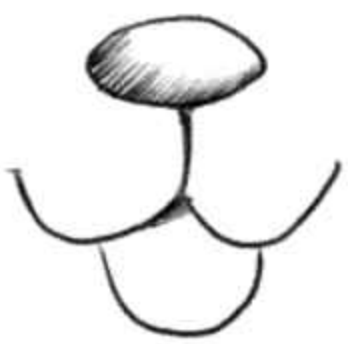
熊的鼻子

奶牛的鼻子

猪的鼻子1

狗的鼻子1

猫的鼻子



狗的鼻子2

牛的鼻子

老虎的鼻子

大象的鼻子

狮子的鼻子

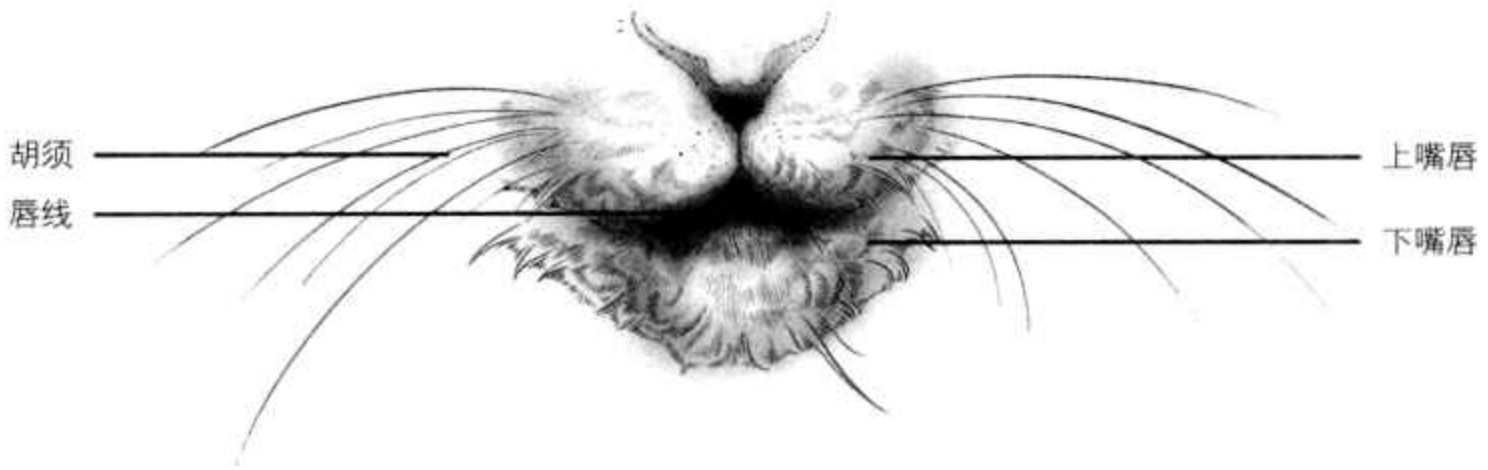
马的鼻子

猪的鼻子2

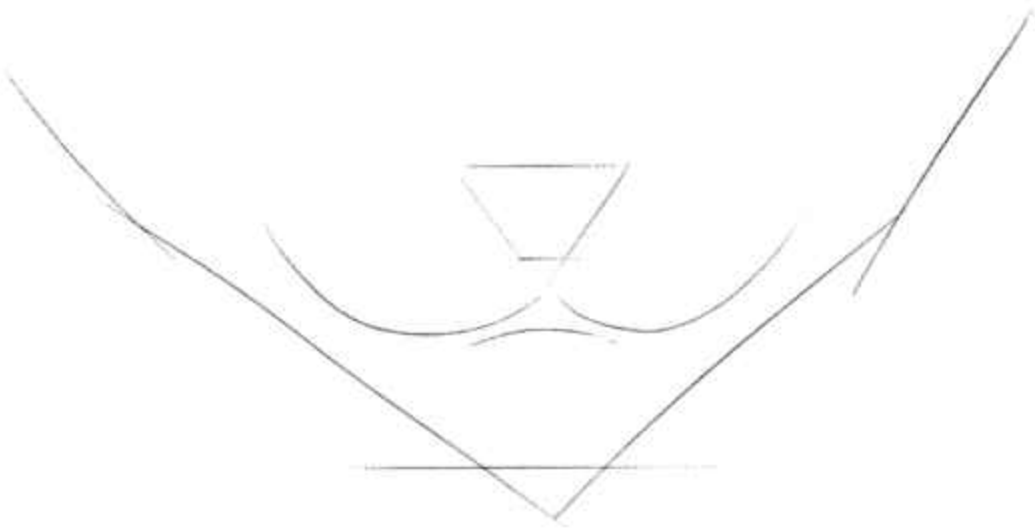
# 嘴巴

## 写实嘴巴的结构

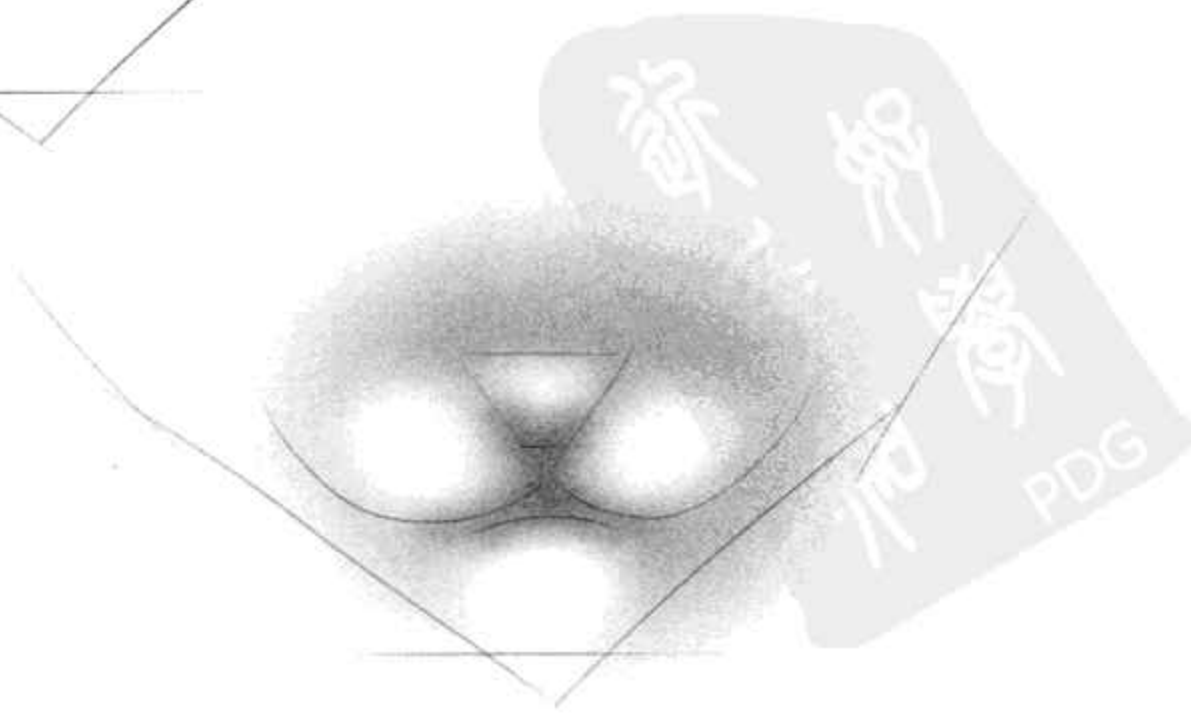
动物嘴巴的形态结构各式各样，下面以猫咪嘴巴为例进行说明。




## 写实嘴巴的绘制



❶ 使用简单的线条勾勒出嘴巴的大致形态，由于写实动物的嘴巴上毛发比较多，是无法绘制出准确线稿的。



❷ 确定了嘴巴的大致形态之后，逐步添加毛发细节来丰富画面，在添加毛发之前，先使用黑白灰的大调子将嘴巴的整体明暗关系表现出来。

3

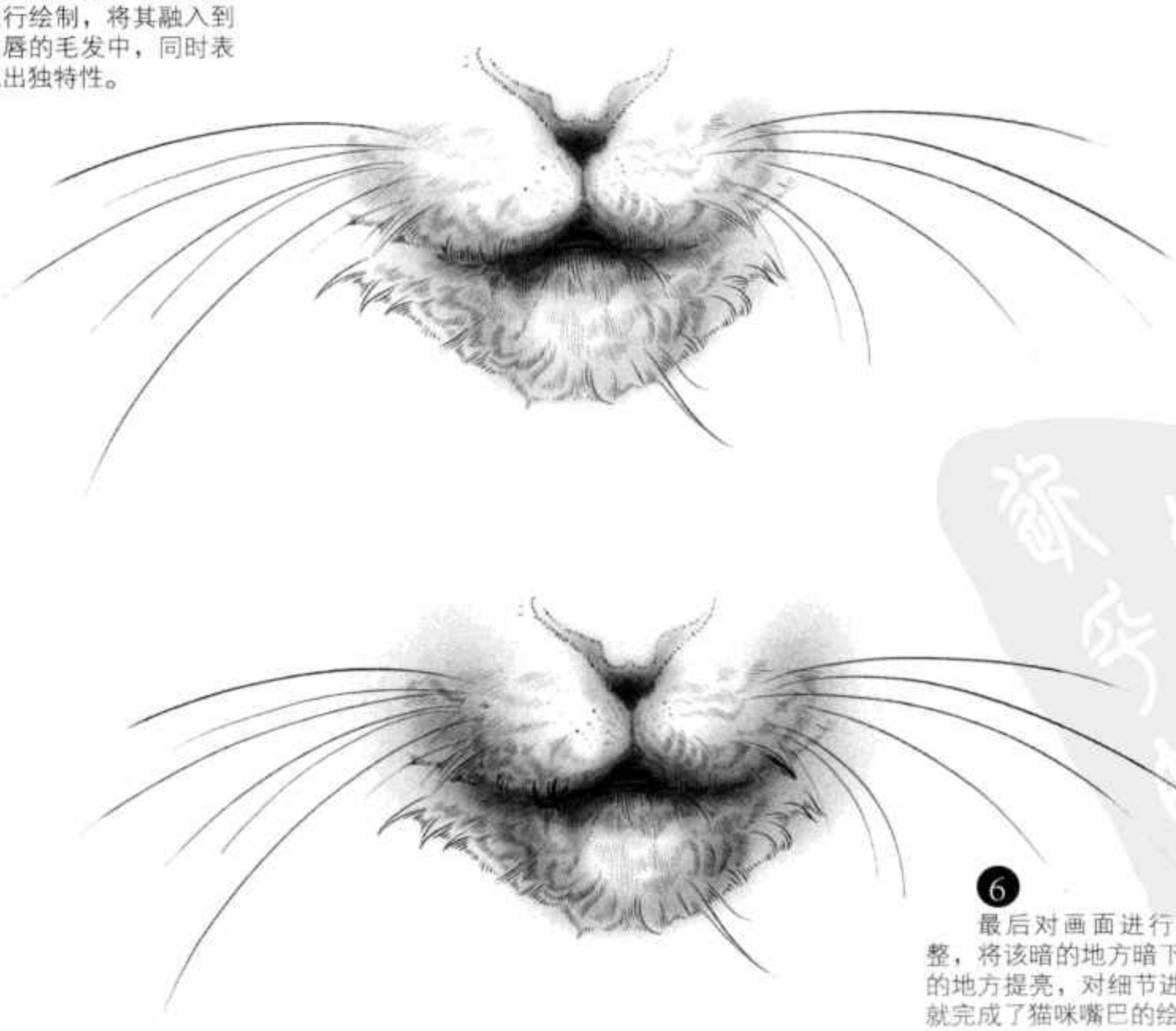
开始绘制毛发，将唇线部分完全暗下去，并以此为中心绘制毛发，使用轻柔的笔触带出唇线周围的毛发效果。

4

继续以唇线为中心向周围扩张，将上唇和下唇的毛发绘制完整，并将鼻子与嘴巴连接部分的毛发也仔细地表现出来。

5

接着绘制最外侧也最具有代表性的猫咪的胡须，使用流畅的线条进行绘制，将其融入到上唇的毛发中，同时表现出独特性。



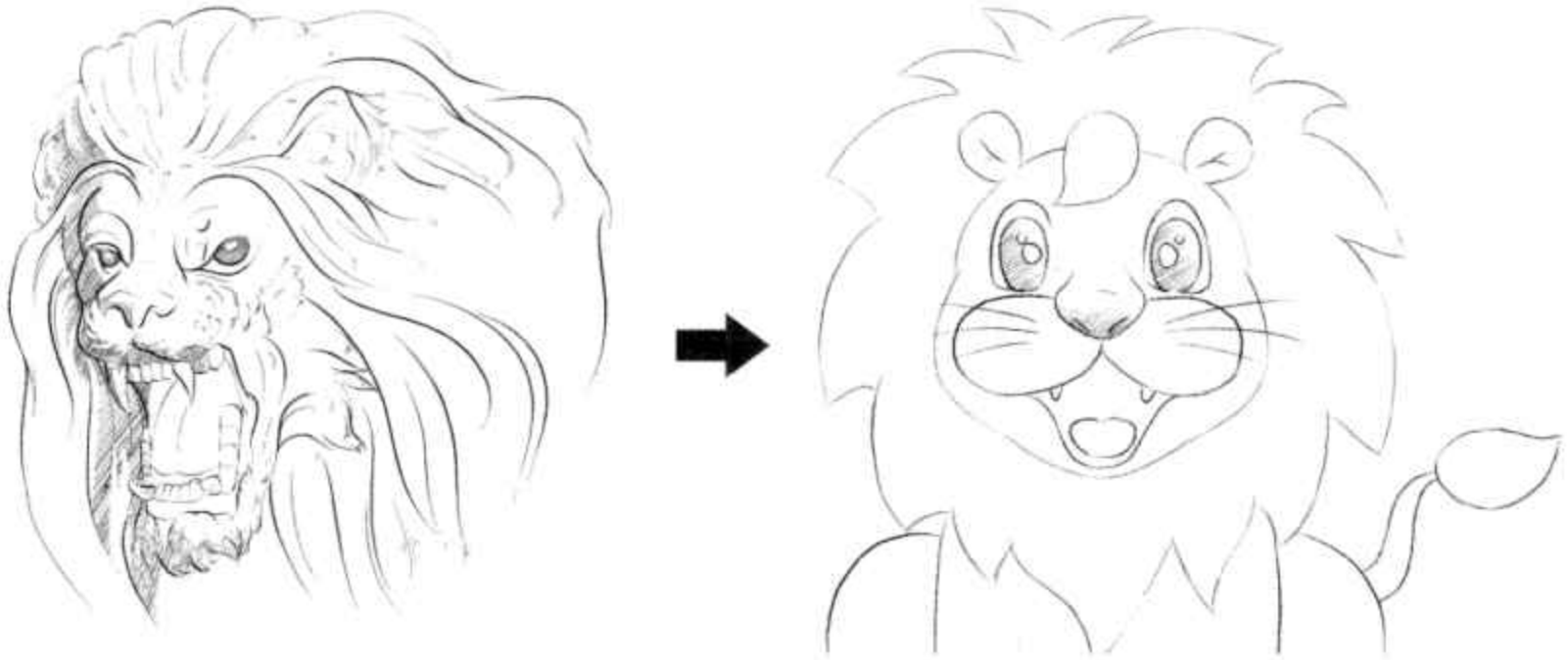
6

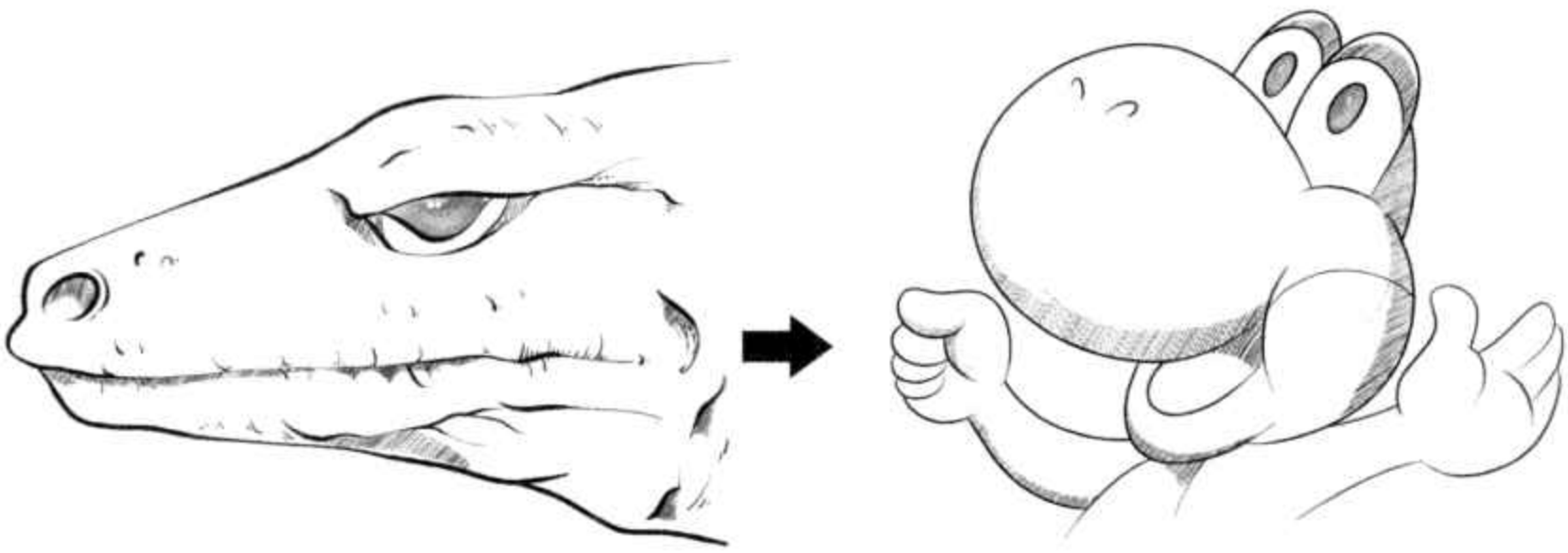
最后对画面进行整体的调整，将该暗的地方暗下去，该亮的地方提亮，对细节进行修补后就完成了猫咪嘴巴的绘制。

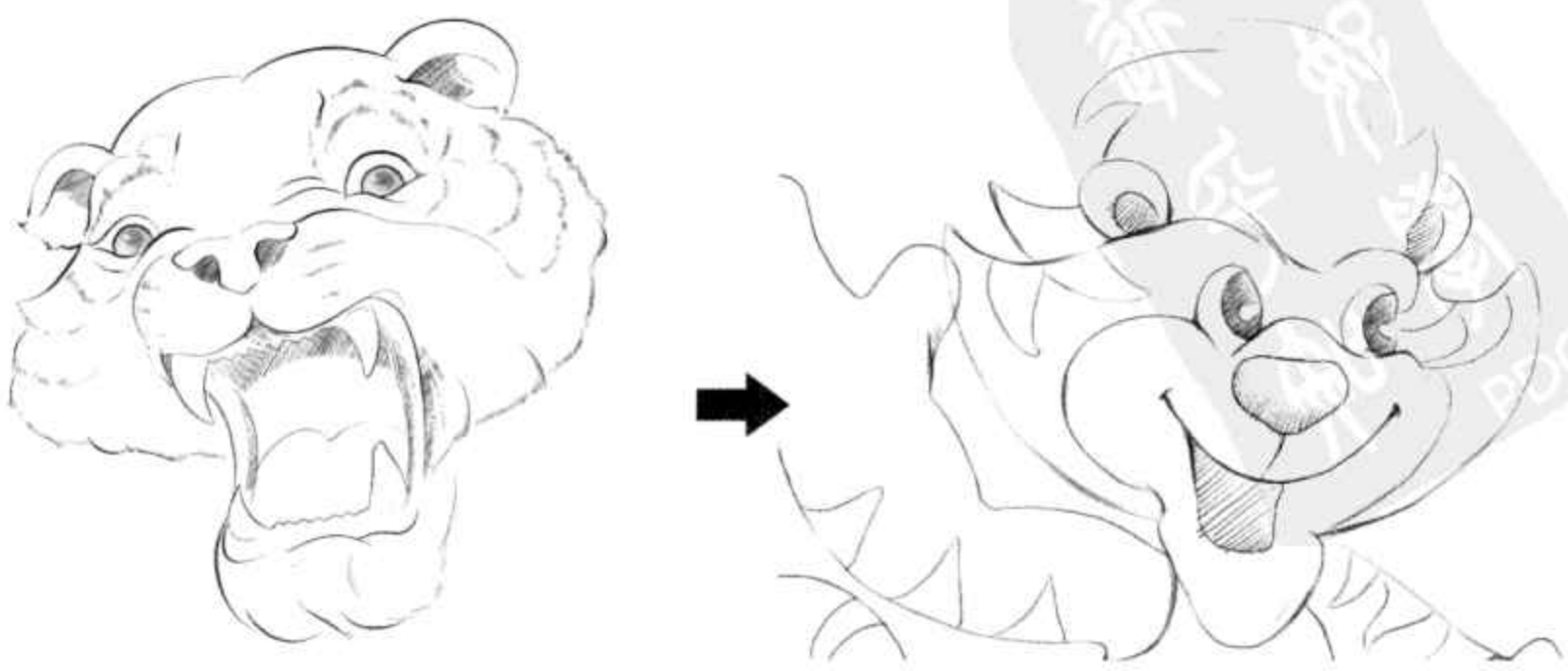
## 写实到漫画嘴巴的变形

写实嘴巴与漫画动物的嘴巴差异较大，一般来说，漫画嘴巴的形状是在写实嘴巴的基础上进行提炼概括并加以一定的变形后绘制而成的，通常是抓住了动物最基本、最典型的特征来进行绘制的。

下面我们通过写实动物与漫画动物的对比来深入了解嘴巴的绘制技法。



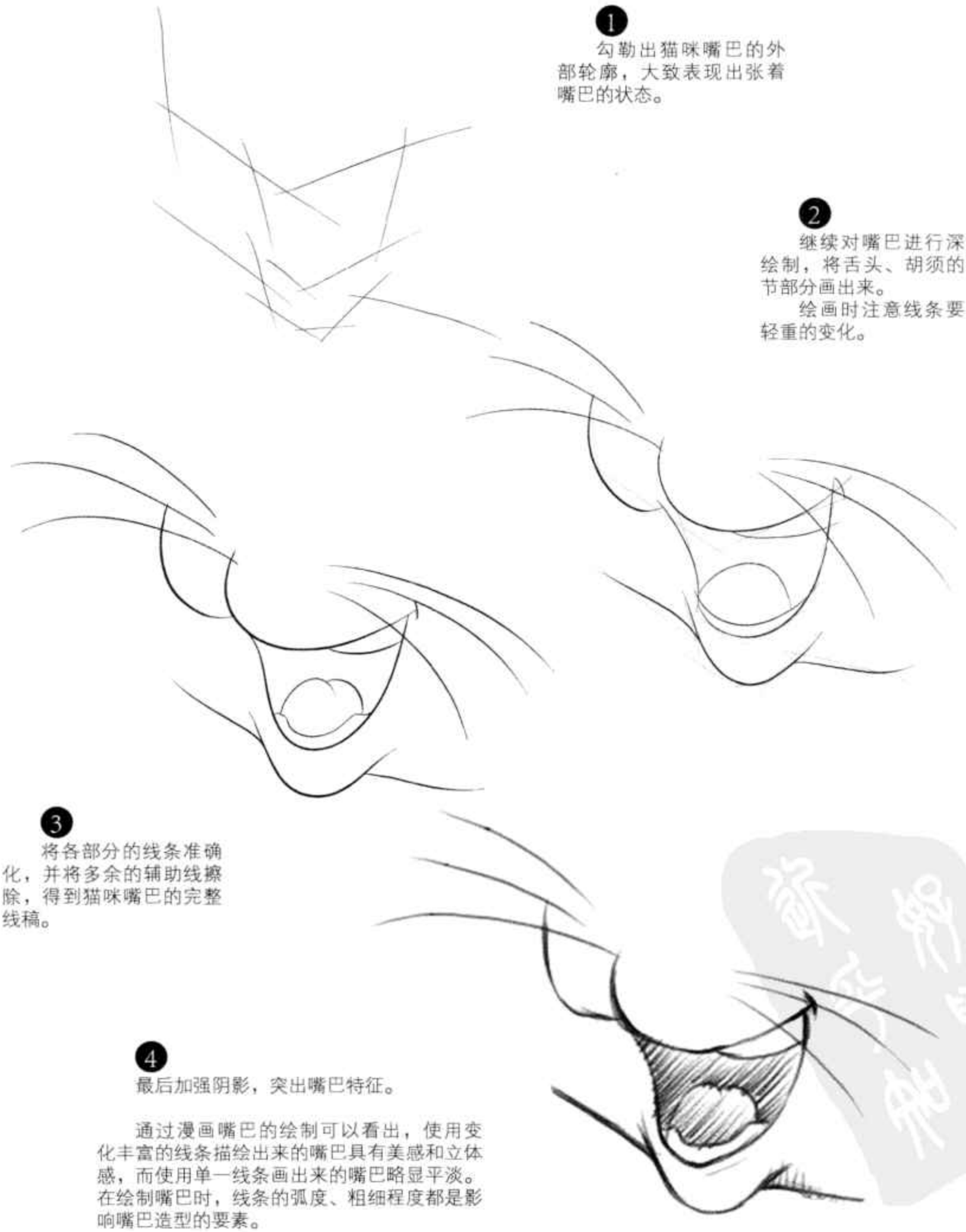




## 漫画嘴巴的绘制

嘴巴既能够表现动物强烈的感情波动，也能够体现出微妙的内心情绪，在漫画中嘴巴的绘制更加地拟人化，不仅是外露的大哭大笑，还是隐忍的快乐悲伤，都能够通过嘴巴形状的变化传达给观者，但是现实中动物的嘴巴与漫画中动物的嘴巴画法是完全不同的，对比现实动物嘴巴和漫画动物嘴巴的画法不难看出，漫画动物的嘴巴可以使用简单的线条来表现，只要绘制出主要的结构就可以了。

下面仍然以猫咪嘴巴的绘制来进行说明，从而与之前的写实绘制形成对比。



❶ 勾勒出猫咪嘴巴的外部轮廓，大致表现出张着嘴巴的状态。

❷ 继续对嘴巴进行深入绘制，将舌头、胡须的细节部分画出来。

绘画时注意线条要有轻重的变化。

❸ 将各部分的线条准确化，并将多余的辅助线擦除，得到猫咪嘴巴的完整线稿。

❹ 最后加强阴影，突出嘴巴特征。

通过漫画嘴巴的绘制可以看出，使用变化丰富的线条描绘出来的嘴巴具有美感和立体感，而使用单一线条画出来的嘴巴略显平淡。在绘制嘴巴时，线条的弧度、粗细程度都是影响嘴巴造型的要素。

## 漫画嘴巴的举例

在绘制漫画动物的嘴巴时，对动物的嘴巴特征进行概括和夸张地绘制，使其符合漫画动物的形象，另外，根据动物嘴型的不同，嘴巴的绘制可简可繁，但要与动物整体形象相符合。

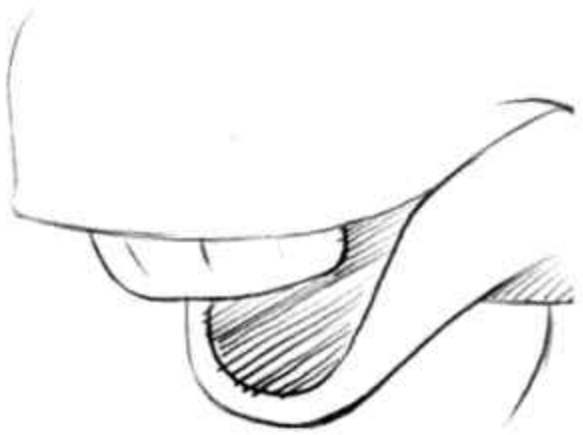
狗的嘴巴1

羊的嘴巴

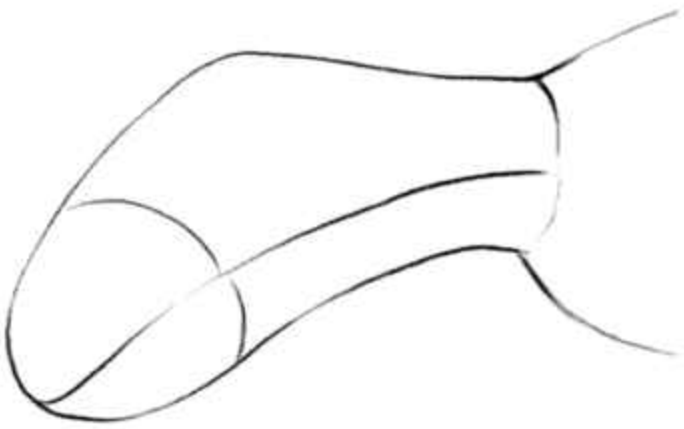
狮子的嘴巴

鳄鱼的嘴巴

狗的嘴巴2



马的嘴巴



鹈鹕的嘴巴

鸭子的嘴巴

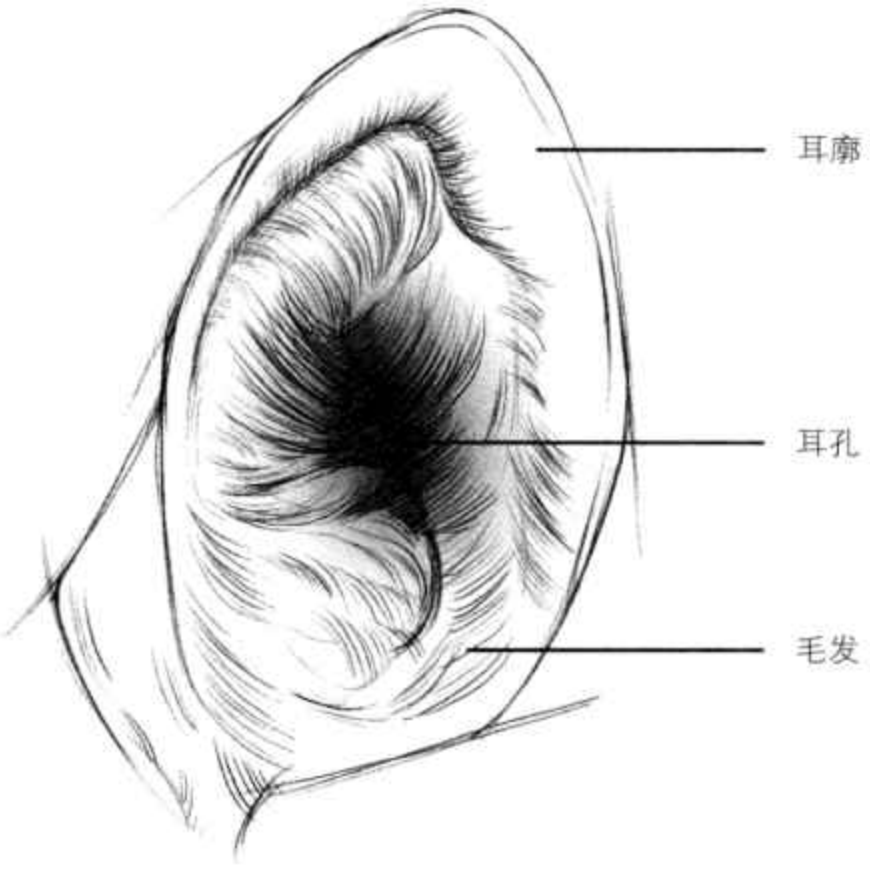
牛的嘴巴

猫的嘴巴

鹦鹉的嘴巴

# 耳朵

## 写实耳朵的结构




## 写实耳朵的绘制

❶ 在确定了耳朵的形状之后，大致地勾勒出耳朵的外轮廓，绘画时注意起稿的线条不要画得太重。

❷ 在线稿的基础上添加耳朵的内部结构，绘画时注意线条的随意性。

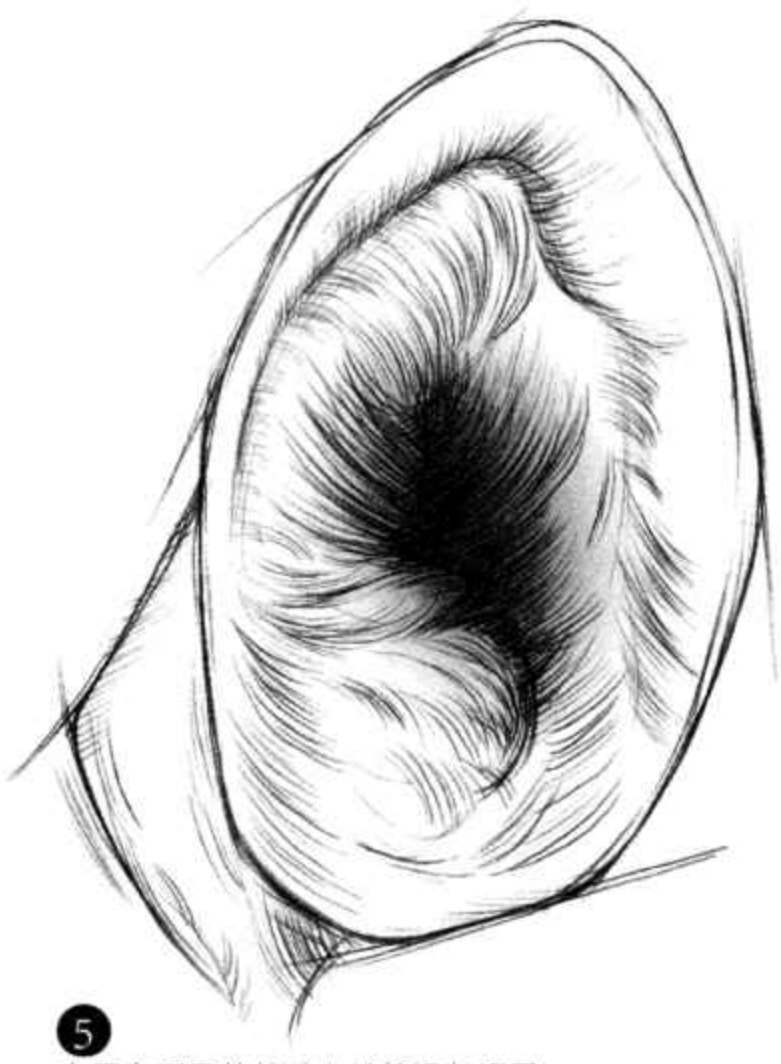
❸

在线稿的基础上为耳朵添加少量的调子。

绘画时注意将调子绘制成毛发的效果。

❹

整体地对耳朵进行调子加深处理，在绘画时可以适当地为画面添加效果。



❺

在原有调子的基础上继续添加调子。

绘画时注意线条的过渡。

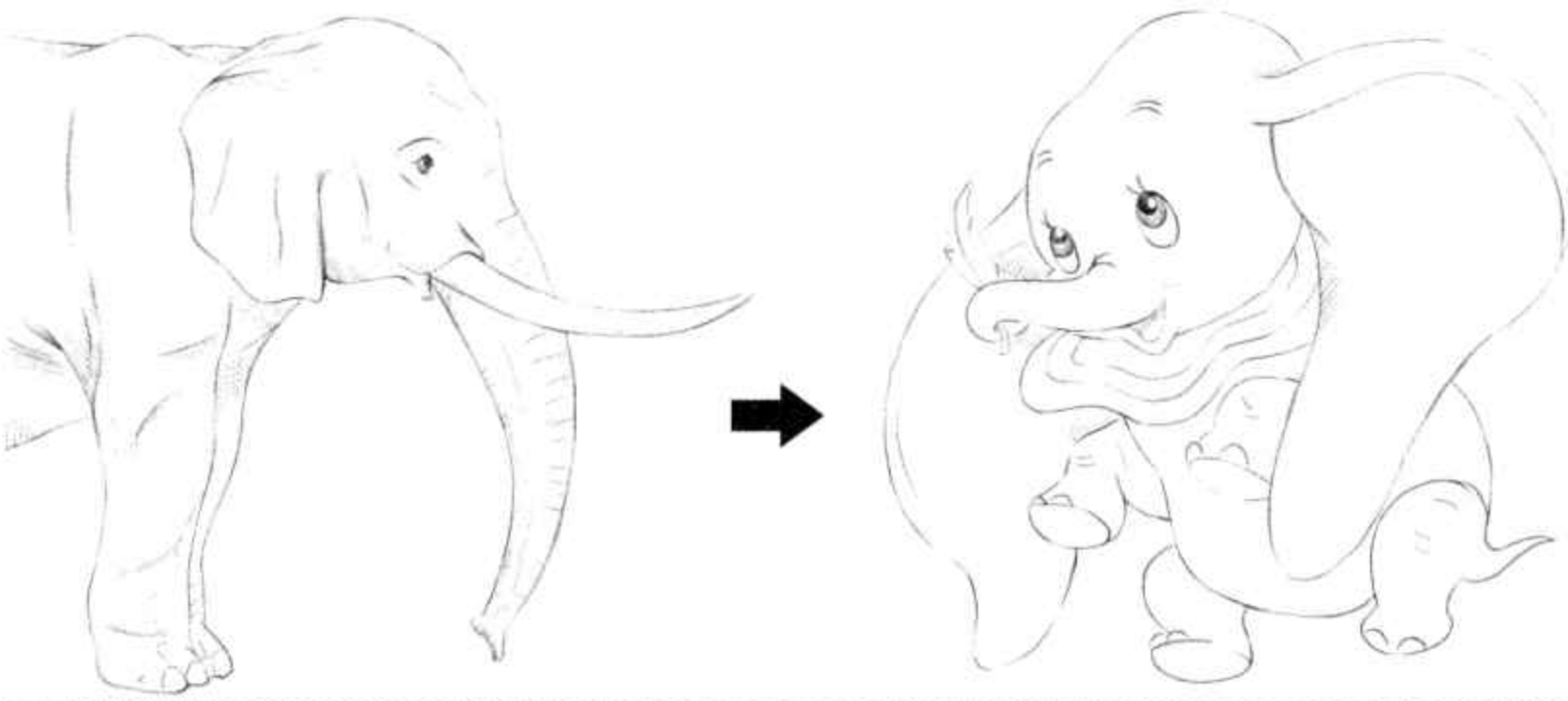
❻

对耳朵进行深入地绘制，将多余的辅助线删除并在耳朵周围适当地添加一些绒毛。

## 写实到漫画耳朵的变形

写实耳朵与漫画动物的耳朵也有差异写实耳朵比较注重皱纹和毛发的表现；而漫画动物的耳朵却省略了这些细节，只保留其外部形态。

在绘制漫画耳朵时应注意外形的表现及夸张变形尺度的把握。



在绘制漫画动物耳朵的时候应注意线条要流畅圆润，另外，注意耳朵的厚重感及外形的把握。

在绘制写实动物耳朵的时候应注意细节的刻画，如耳朵皱褶的表现，以及贴近头部阴影的处理等。

## 漫画耳朵的绘制

漫画中的动物耳朵形态各不相同，但部分陆生动物，如猫、狗、兔子、鹿等动物的耳朵都是呈一端尖尖的椭圆形结构，在绘制时我们可以参考一些动物的耳朵进行绘制，毕竟漫画是在现实基础上的夸张变形的。下面我们通过狗耳朵的分步骤绘画来举例说明。

❶

展示在我们面前的狗耳朵是直立向上的，绘制时抓住主要的轮廓即可。

❷

对耳朵进行深入绘制，将耳朵的细节部分画出来。

绘画时注意线条要有轻重的变化。

❸

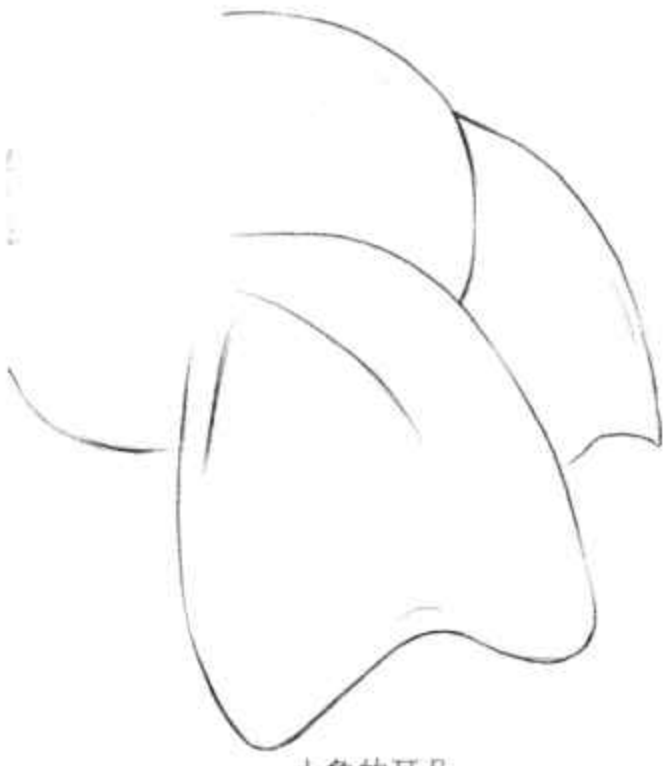
接下来用耳朵内部的结构来突出其立体效果，还可以加强画面的层次感和结构感。

❹

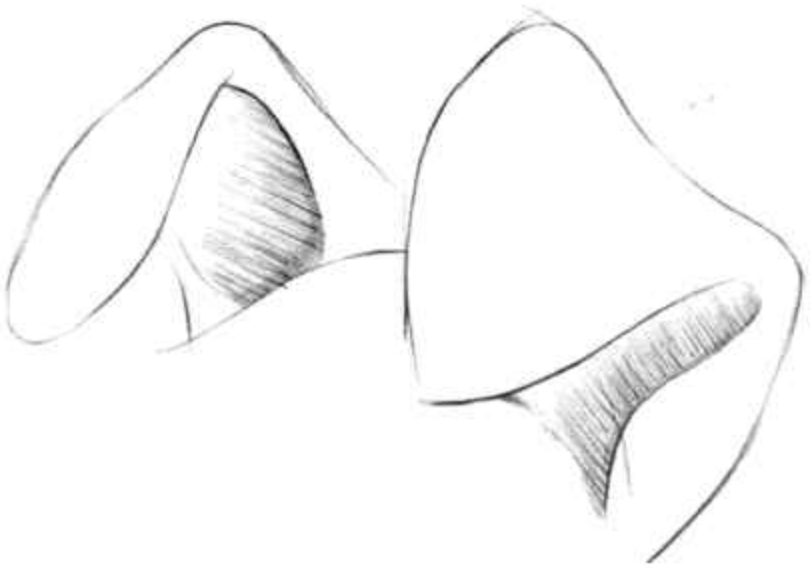
绘制耳朵的阴影，突出耳朵内部的特殊结构。

## 漫画耳朵的举例

动物的耳朵都具有自身的特点，在绘制时注意两只耳朵之间的距离。



大象的耳朵



狗的耳朵1

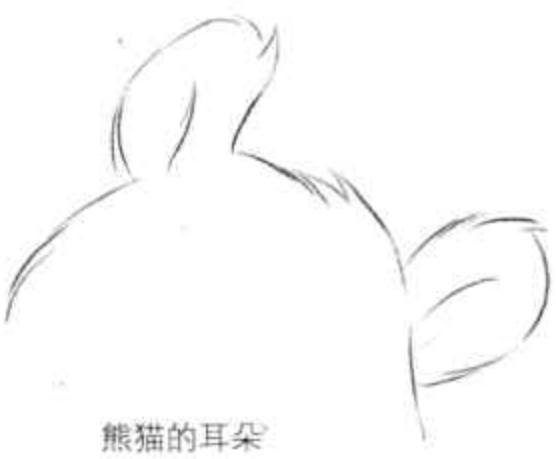
猪的耳朵

狗的耳朵2

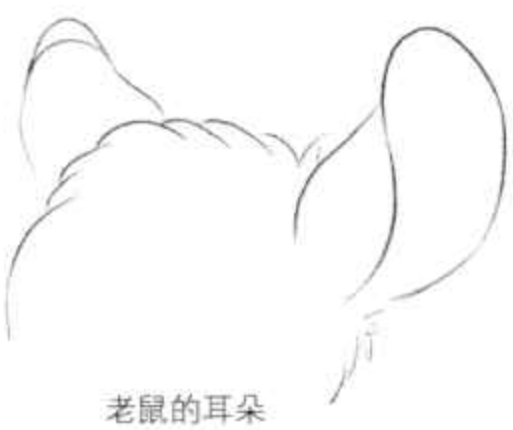
熊的耳朵1

熊的耳朵2

兔子的耳朵



熊猫的耳朵



老鼠的耳朵

猫的耳朵

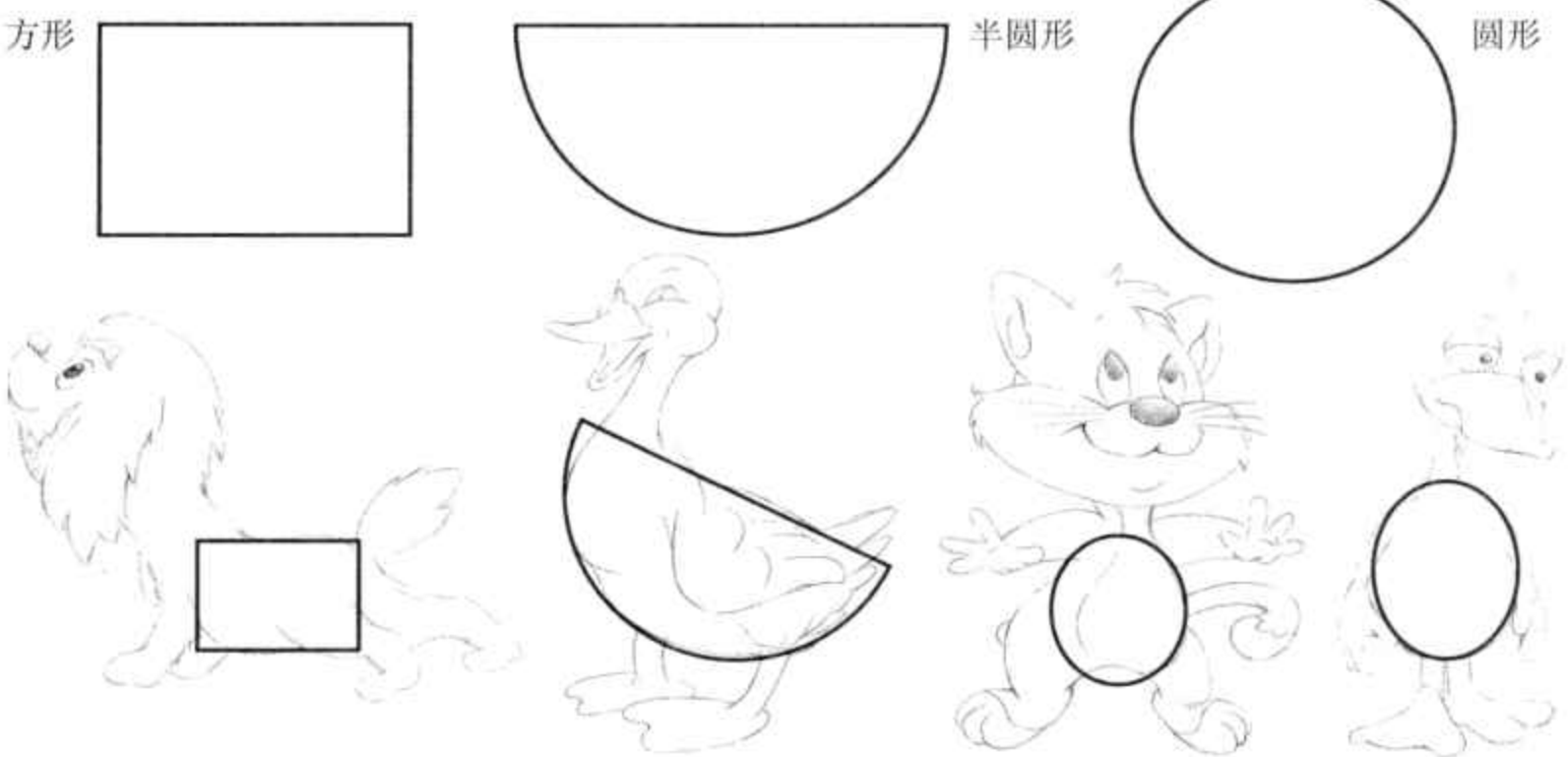
# 第四章　动物身体的绘制

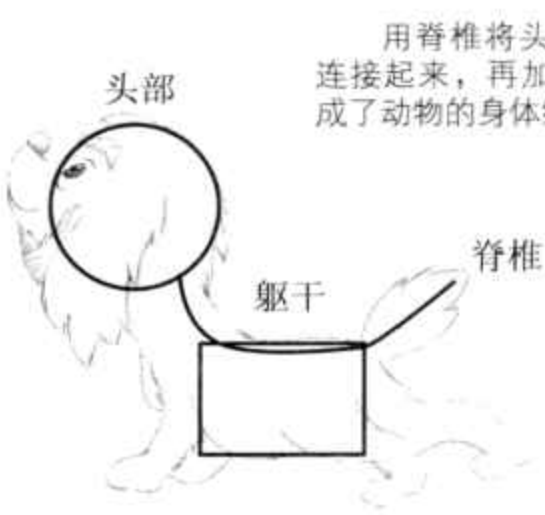
由于动物的种类繁多，身体结构也各不相同，了解身体各部分的绘画要点和绘制技法后，就可以举一反三地画出各种动物的身体结构。

# 身体结构

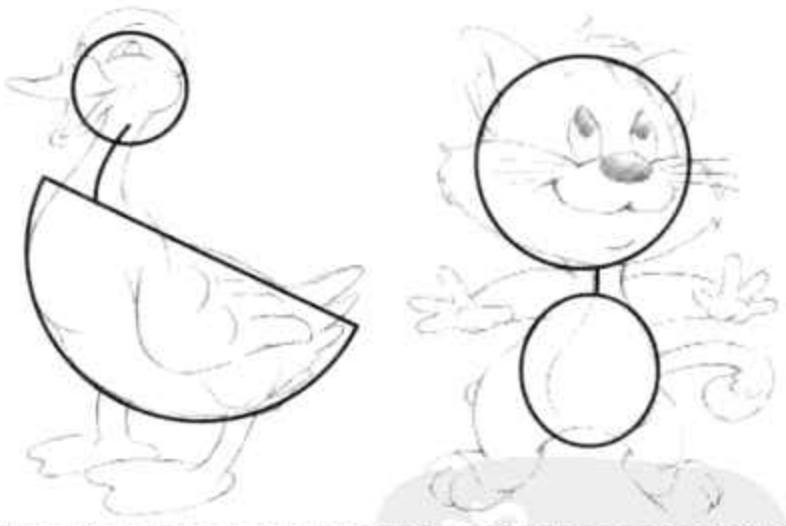
## 身体结构的绘画要点

动物的基本身体结构主要有方形、半圆形和圆形3种。




用脊椎将头部、躯干部位连接起来，再加上四肢，就组成了动物的身体结构。



四肢的位置可以用简单的线条来表现。

脊椎的位置线要画正确。

## 绘制猫的身体结构

❶ 绘制出头部的基本结构、躯干和四肢的位置线，要注意透视的变化。

❷ 在椭圆中添加五官结构及肢体的结构。

绘制猫的身体，爪子是重点的表现对象。

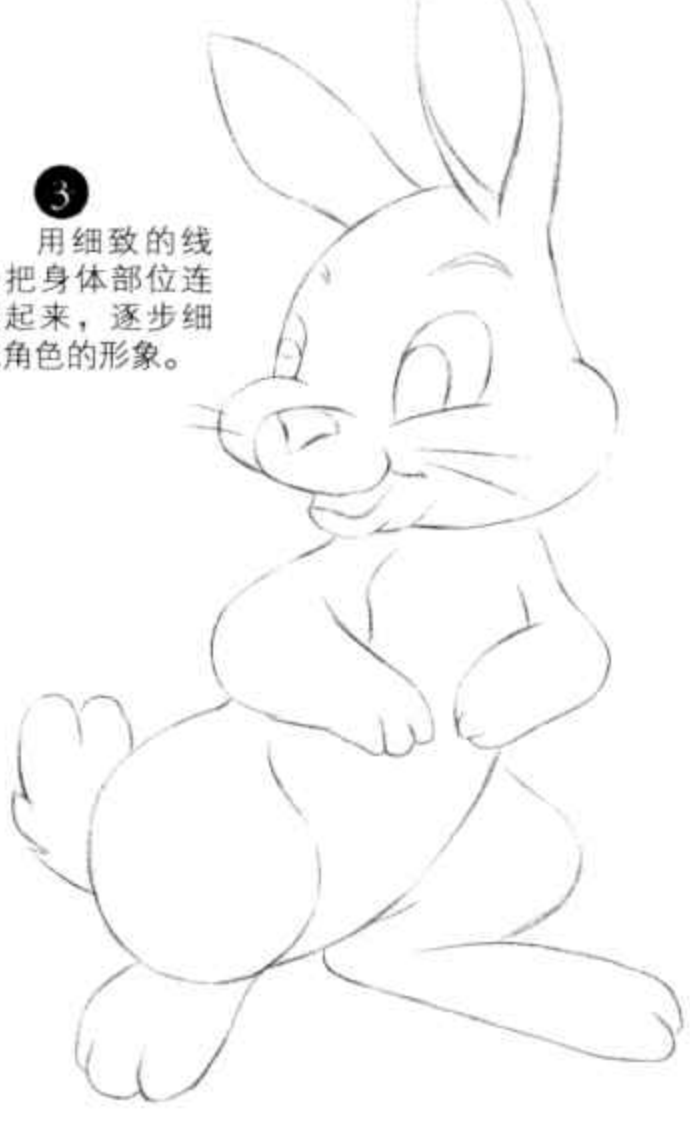
❸ 继续为角色添加一些细节（如五官、四肢和尾巴），完成后将结构线擦除，观看效果。

## 绘制兔子的身体结构

❶ 画出头部和躯干的大致形态。

❷ 在椭圆中添加五官结构及肢体的结构。

❸ 用细致的线条把身体部位连接起来，逐步细化角色的形象。



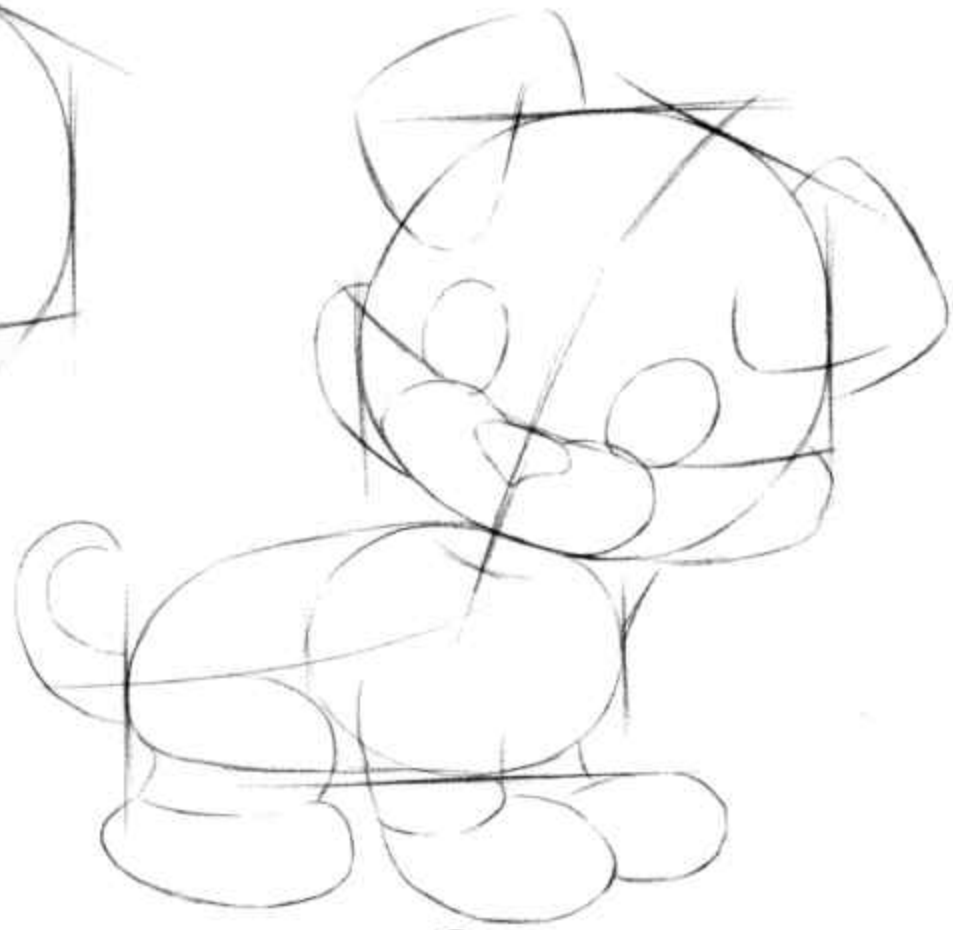
❹ 根据需要添加部分阴影。

兔子的前腿短小，后腿比较长，并紧挨着地面。

## 绘制狗的身体结构

❶ 通过几个几何形体来起稿（此图为3个椭圆形）。

绘画时注意透视关系。



❷ 在椭圆中确定眼睛、鼻子和耳朵的位置，以及四肢与尾巴的具体位置。

绘画时注意五官和肢体的结构。

❸ 继续完善动物形象，将结构线擦除以观看效果。

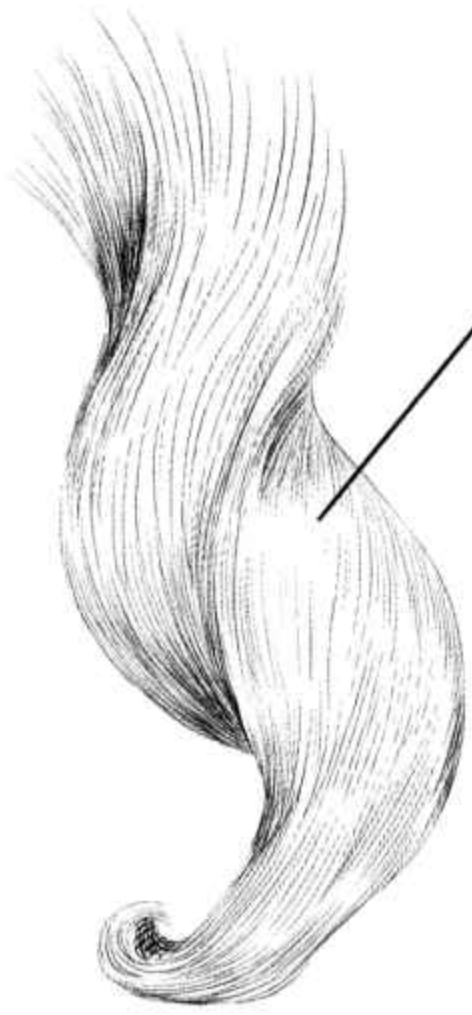
❹ 初稿绘制完成后，适当地添加阴影效果，增强动物的立体感。

绘画时注意线条的走向。

# 毛发

## 毛发的绘画要点

要真实地表现动物的皮毛，先要了解毛发的生长方向。基本上毛发是从头部到脚部的方向生长的，某些地方的毛发会突然改变生长方向，形成毛旋或分界线，然后又继续以正常方向生长。由于动物的种类不同，个体毛旋的生长部位也不同。

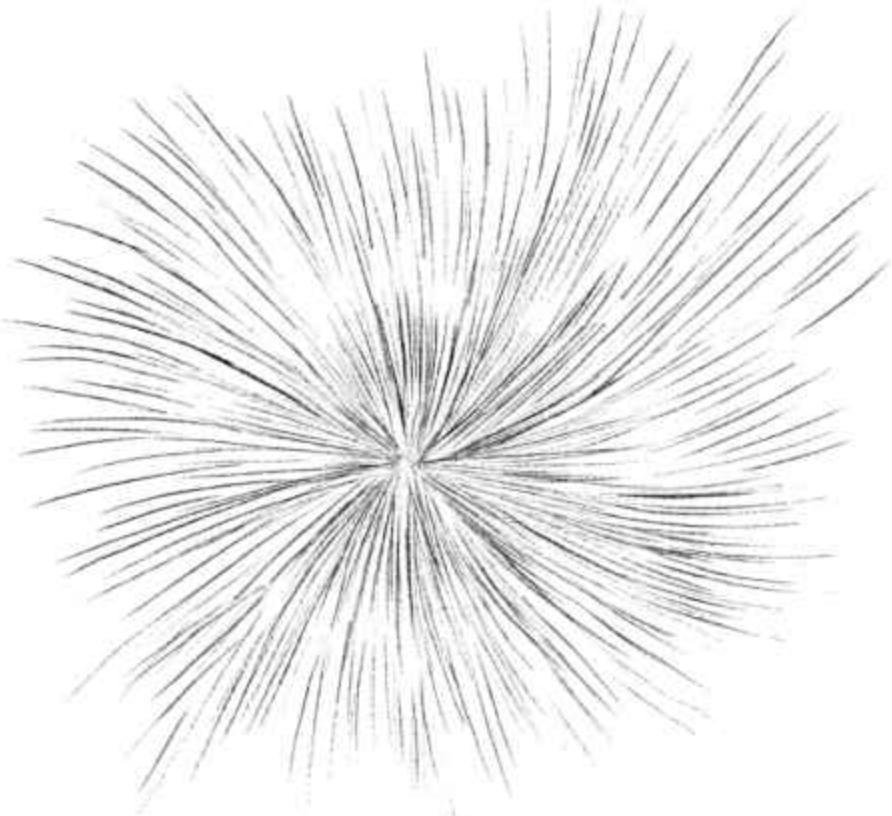


大的波浪线用来表现卷毛。

加强对毛发末端的绘制。

用随意的线条可以很好地刻画纠结在一起的厚实的皮毛，而弯曲的波浪线可以表现亚麻质感的鬃毛。另外，即使皮毛突然改变生长方向，用交叉排线的方法来绘制它们也极少会互相叠压。

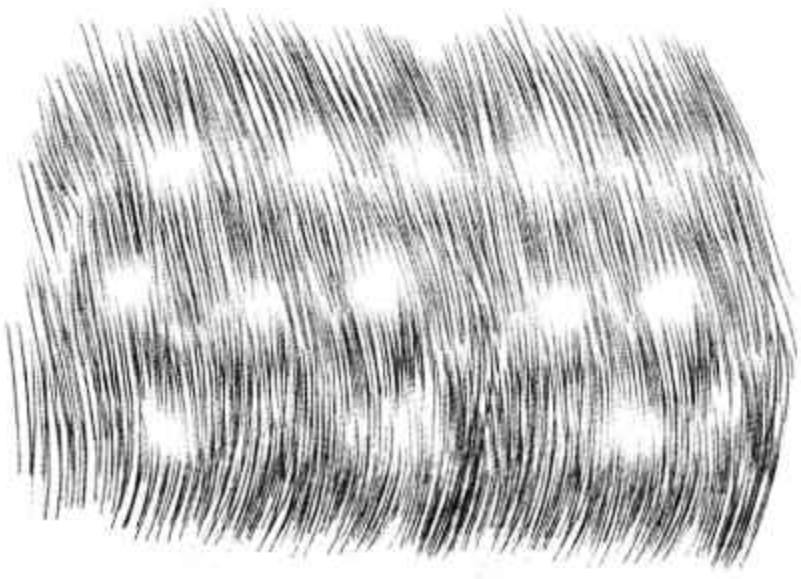
反向生长毛发所形成的分界线。



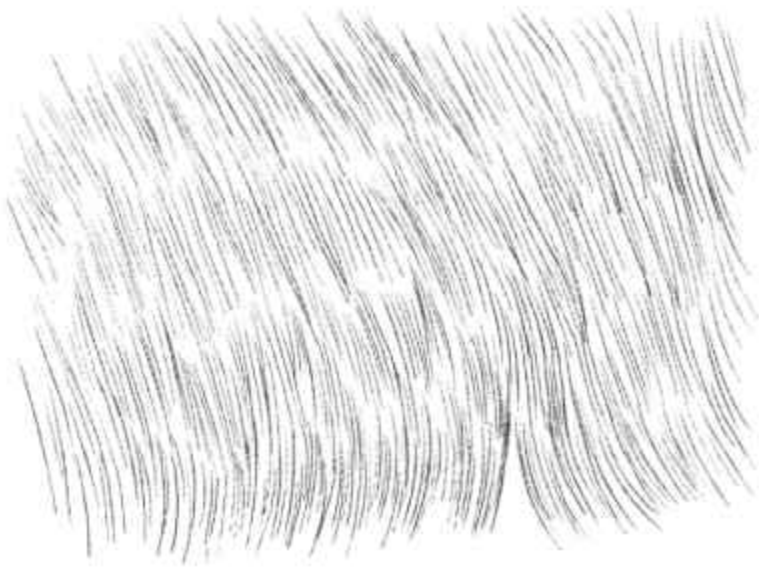
毛旋

有些动物的毛发生长形式是从两眼之间前额的一个毛旋开始生长的。许多动物的毛发生长方式是从鼻肉以外的部位开始生长的，反向辐射到下巴、面颊和前额。

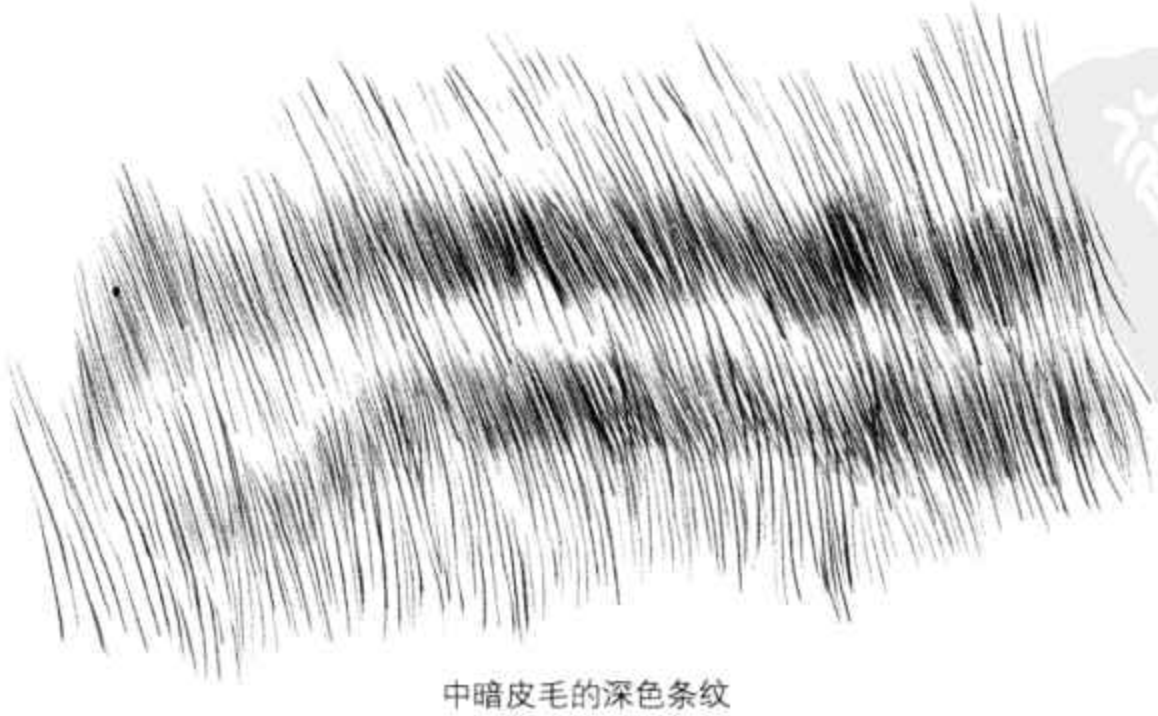
在所刻画的部位，改变用笔绘制的线条的多少和粗细可以表现出条纹、斑点和斑纹的变化。



斑点状外表



长毛末端形成波浪状



中暗皮毛的深色条纹

在表现毛发的不同状态时，会有不同的绘画手法。在绘制光滑的毛发时应注意线条的流畅性；在绘制斑点和条纹时应注意过渡色调，使深色毛发与较淡的毛发汇合在一起。在绘制发旋时还应注意毛发的生长方向。

## 绘制猫的毛发

❶ 绘制出猫的基本轮廓线稿，注意其姿势的表现，一派慵懒悠闲的样子，一幅满脸戏谑、看好戏的表情。

❷ 首先添加猫尾巴上的毛发，注意尾巴的形状是弯曲的，毛发的添加也要符合其弯曲的造型。



❸ 接着添加猫身体上的毛发，注意由于其体型较胖，肚子上会出现一些褶皱，而褶皱处的毛发则是最为明显的部分。

❹ 最后绘制猫头部的毛发效果，特别需要注意的是猫的胡须和耳朵上的毛发效果。

## 绘制豹子的毛发

❶

首先绘制出豹子的基本线稿，注意其头部与身体的比例、面部五官的塑造和身体花纹的刻画。

❷

逐步绘制豹子身上的毛发，首先从较为明显的地方入手，如头部周围和背部较长的毛发部分。

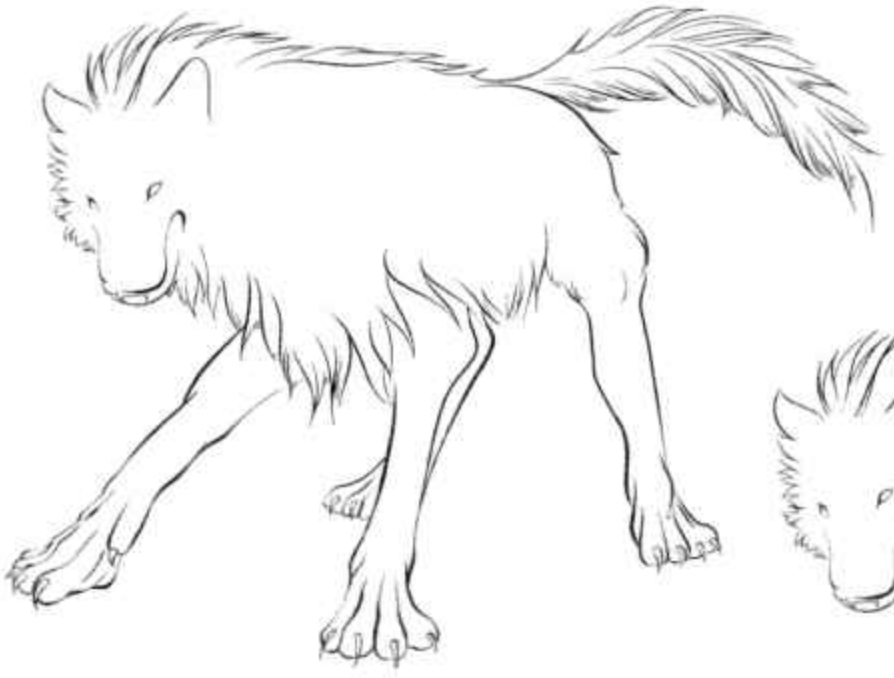
❸

继续绘制出豹子尾巴和身体上细小的毛发部分，在漫画绘制中，即便是写实的画法也是概括性地表现出来即可。

❹

最后绘制豹子面部的毛发效果，由于是和五官穿插在一起的，绘制难度较大，需要十分仔细。

## 绘制狼的毛发



❶ 绘制出狼的基本轮廓线稿，为了便于之后毛发的绘制，线条都比较灵活，便于修改。

❷ 首先添加尾巴上的毛发，长长的毛发要表现出一定的硬度，以此来显示狼的本性。

❸ 继续绘制狼身体上的毛发，由于视角的关系，重点在于前半身的毛发绘制效果，用笔要流畅，既有细节又有概括性。

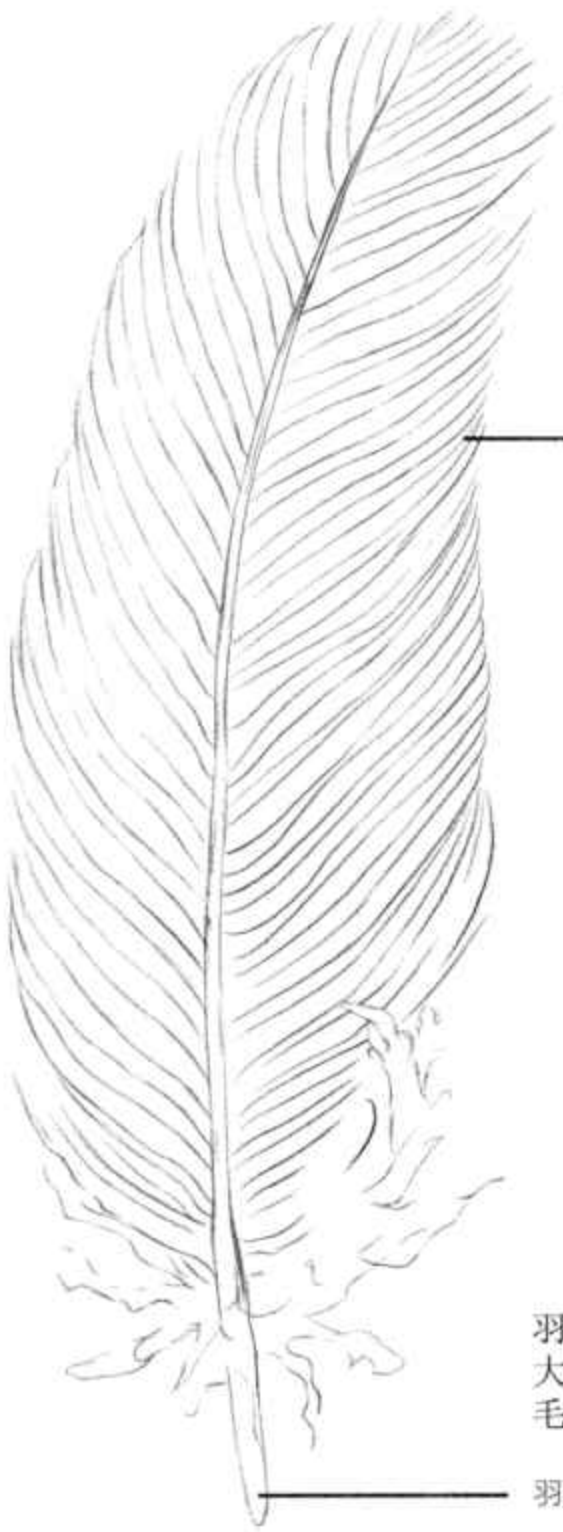
❹ 最后绘制狼头部的毛发，不论是眼睛周围还是耳朵上，都要概括性地表现出来。

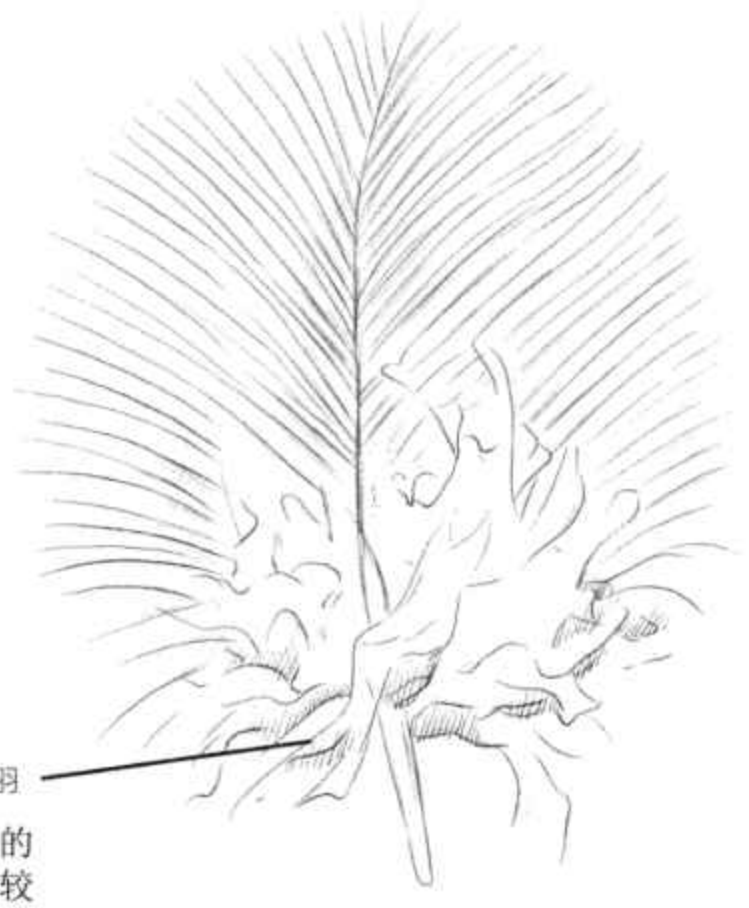
# 羽毛

## 羽毛的绘画要点

为了使翅膀在飞行中能够有力地向后推动空气，拨风羽、复羽和尾羽的羽支会连在一起。在绘制时用波浪线来画弯曲的羽支，阴影和斑点要用重叠的轮廓线或细小的交叉排线来表示。

另外，用一些随意的线条表现靠近羽根的绒羽。




复羽是较小的羽毛，它们盖在较大的翅膀和尾翼羽毛的根部。

## 绘制喜鹊的羽毛

❶ 喜鹊除了覆盖身体的绒毛之外，最具有表现力的就是翅膀和尾羽，在勾勒轮廓时要把这两部的位置表现出来。

❷ 继续深入绘制喜鹊的造型，将头部的形状画出来，同时将翅膀和尾羽的轮廓——绘制出来。

❸ 完成喜鹊线稿的绘制，可以清楚地看到一侧翅膀和尾羽的形状及细节。

❹ 为画面整体添加光影效果，重点表现出羽毛的层次感和翅膀与身体之间的投影关系。

## 绘制鸡的羽毛

❶

鸡的羽毛除了体现在身体上覆盖的部分之外，主要能够表现出来的就是翅膀和尾部，在勾勒轮廓时就要把这两部分绘制出来。



❷

深入鸡的外形绘制，将翅膀和尾部边缘的羽毛形状逐步清晰化。



❸

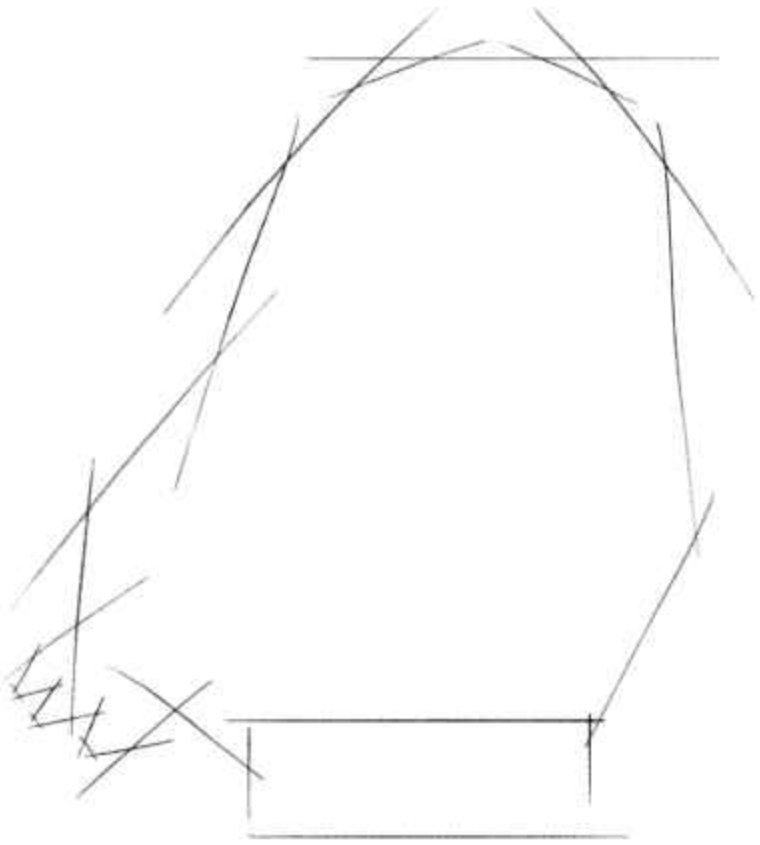
完成线稿的绘制，这时可以看到鸡的翅膀边缘波纹状的羽毛和尾部呈柳叶状、长长的翎羽，以及其颈部下方所覆盖的羽毛等。



❹

为鸡的羽毛和整体添加光影效果，在绘制鸡的时候应考虑到鸡的各种特点，对这些特点进行有目的地强化或者减弱。

## 绘制猫头鹰的羽毛



❶

猫头鹰的羽毛是覆盖全身的，其两侧的翅膀、后方的尾羽和头部周围的羽毛在刻画过程中具有一定的代表性。

❷

逐步深入猫头鹰的细节刻画，在绘制出眼睛、嘴巴和脚部的大致形状的同时，将颈部、翅膀和尾部羽毛的形状概括出来。

❸

完成猫头鹰线稿的绘制，可以看到头部周围布满了细小的羽毛波纹，而翅膀上的羽毛则呈现鱼鳞状，尾羽被身体所遮挡，只能看到一部分。

❹

为画面整体添加光影效果，使得动物形象更具有立体感，羽毛的层次感也更加丰富。

# 脚部

## 脚部的绘画要点

动物的脚部有爪子和蹄子之分，在绘制爪子时注意有没有出现趾甲，另外在绘制蹄子时应注意线条要简练和流畅。

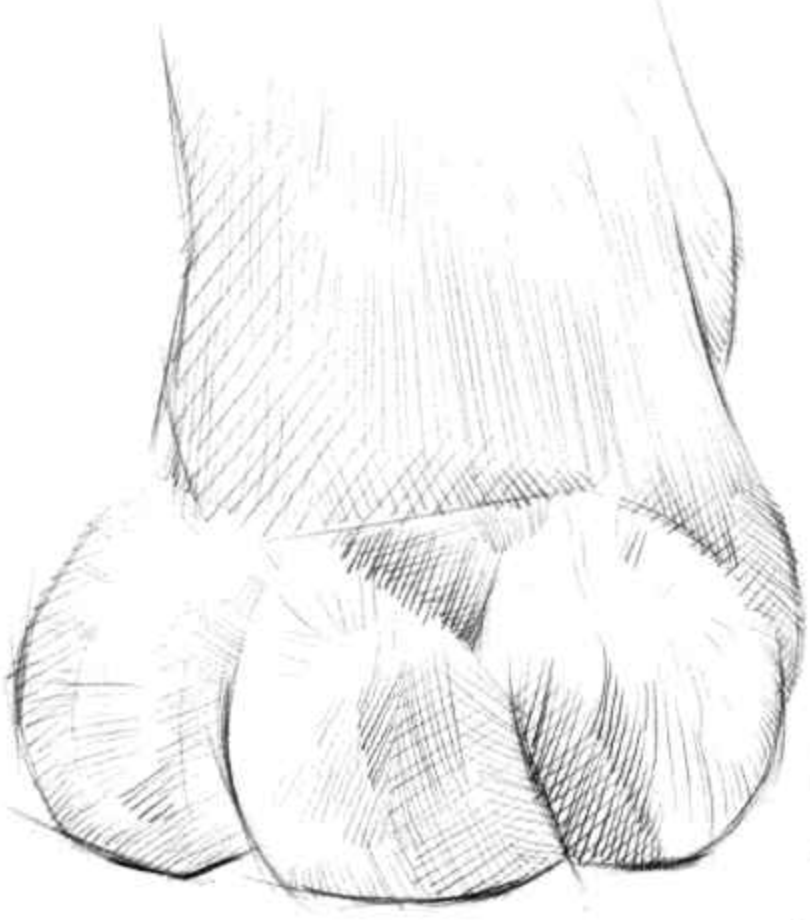
## 爪子的绘制

❶

在确定了爪子的基本形状之后，首先大致地画出爪子的外轮廓，绘画时注意脚趾的区分。

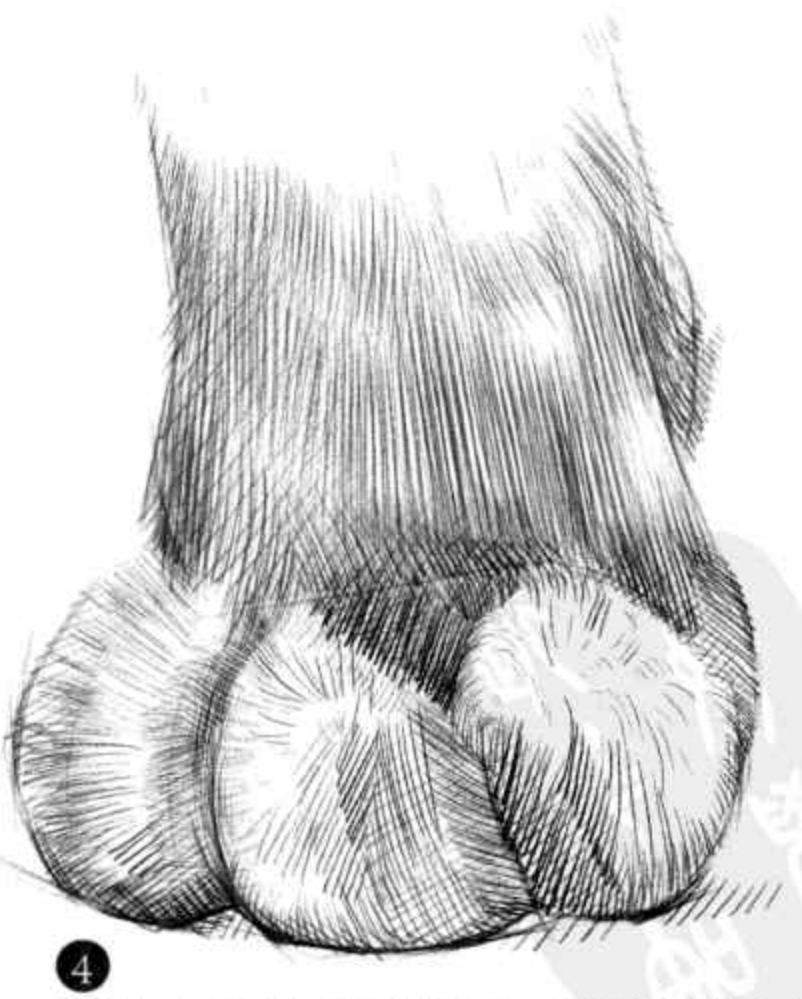
❷

在起稿的基础上，用调子大致区分出明暗面，绘画时注意线条不要画得太重。



❸

在初步调子的基础上，继续添加调子。绘画时注意线条轻重的把握。



❹

整体地对爪子进行调子加深处理，绘画时注意线条过渡要均匀。

最后对爪子进行调整，将多余的辅助线擦除并在爪子周围适当地添加一些毛发，加强爪子的质感。

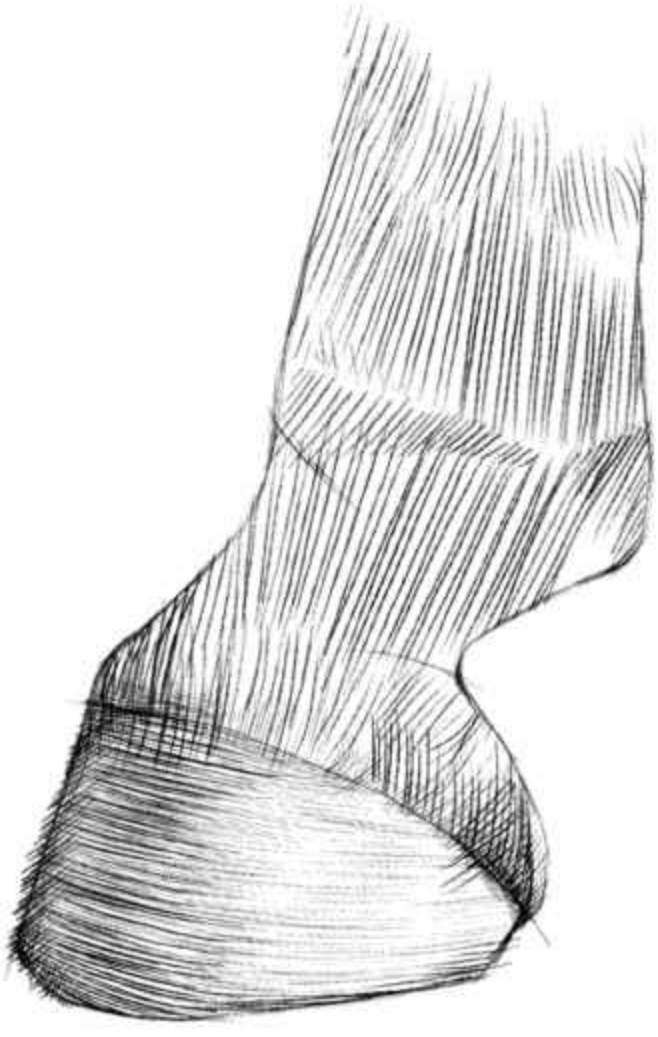
## 蹄子的绘制

❶

用简练的线条绘制出蹄子的外轮廓，绘画时注意蹄子外形的把握。

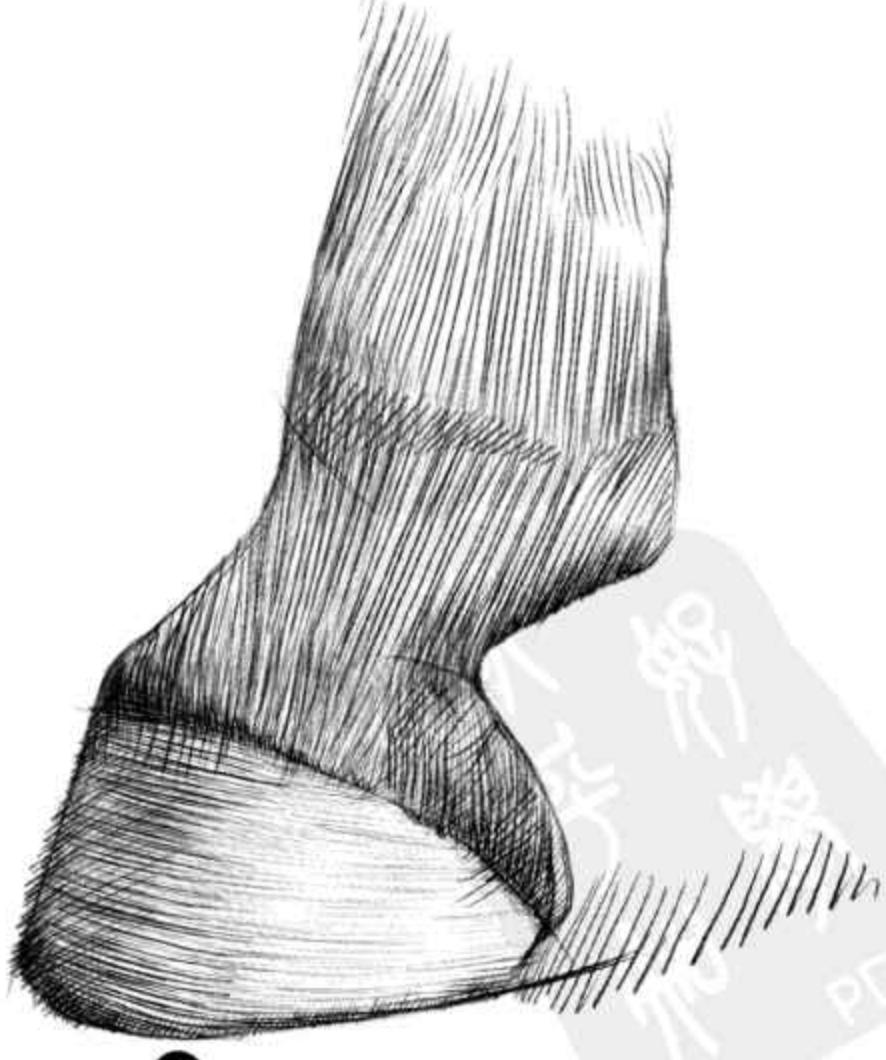
❷

接下来为蹄子添加阴影效果，使蹄子看起来具有立体感。



❸

在阴影的基础上加强对蹄子的绘制，绘画时注意线条的走向。



❹

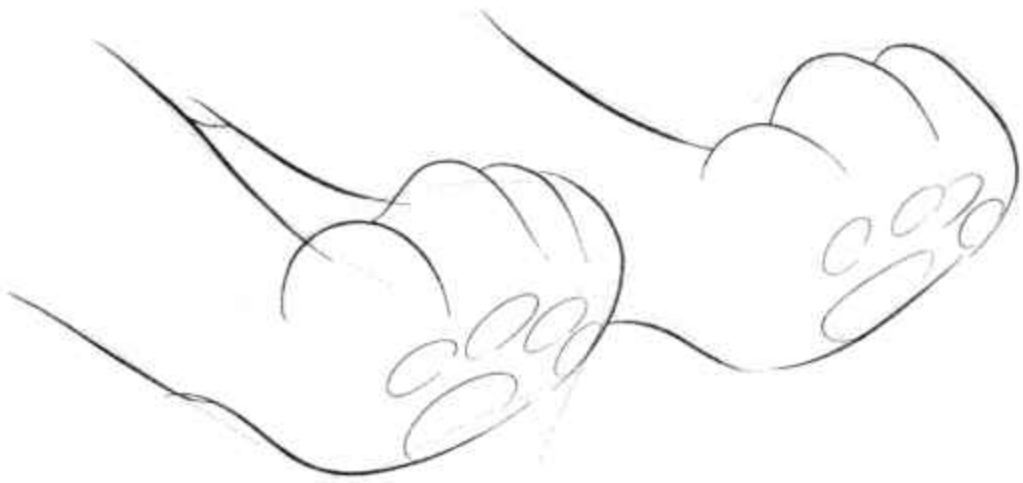
最后对蹄子进行整体地调整，绘画完成后为其添加阴影，使其具有立体效果。绘画时注意细节的把握。

## 绘制狗的脚部

❶

在确定了狗脚部的外形之后，将爪子的外轮廓大致地画出来，另外线条要有一定的概括性。

绘画时注意每个指甲的比例。



❷

绘制好脚部的外轮廓后，接下来在脚上添加细节。

绘画时注意脚底的把握。

❸

脚部的基本形状绘制完成后，接下来清理多余的线条，完成线稿的绘制。

❹

最后对脚部进行整体地调整，绘画完成后为整体添加阴影效果。

另外在绘画过程中适当地用不同的表现手法来突出脚部的特征。

## 绘制鸭子的脚部

❶ 鸭子的脚部是蹼状的，像桨一般，抓住其外形特征勾勒轮廓。

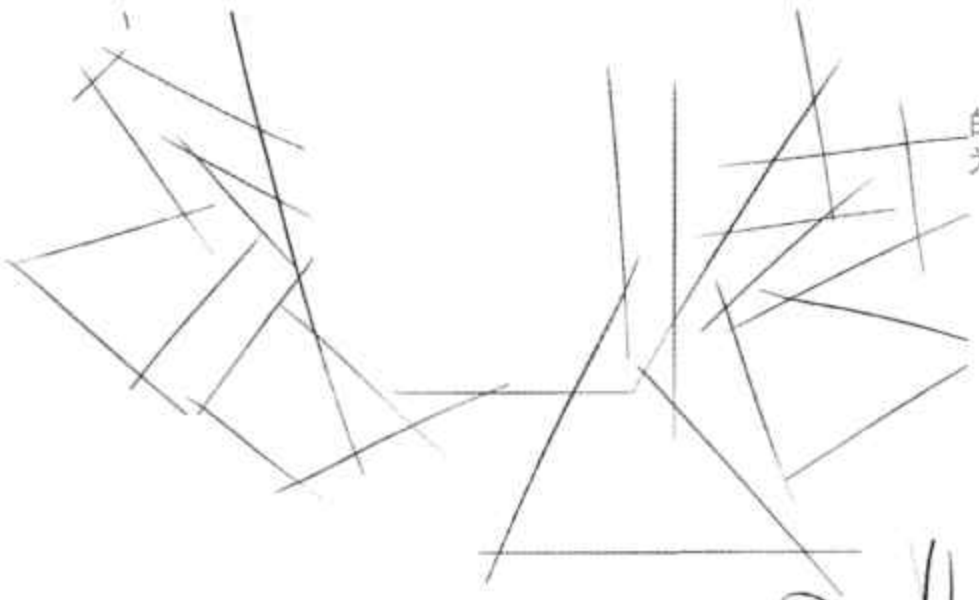
❷ 画出鸭子脚部的准确轮廓，注意两只脚略带一些重叠的姿势。

❸ 为其添加阴影效果，以加强画面的层次感。

❹ 查看画面整体效果，这是一只调皮的鸭子形象，鸭子的头部较小，嘴巴和爪子可以画得夸张一些，另外鸭子的上肢一只在胸前，另一只背在身体的后面。

注意起稿时要把握好鸭子的整体形态。

## 绘制青蛙的脚部



❶

青蛙的脚部也是蹼状的，但与鸭子的不同，它具有明显的脚趾结构，且更为短小，更利于弹跳。

❷

绘制完成青蛙脚部的线稿，注意这只青蛙是蹲坐的姿势，所以4只脚都会出现在画面之中，绘制时注意前后的透视和穿插关系。

❸

为青蛙的脚添加光影效果，特别是脚趾之间的部分，以及腿部在身体上的阴影等处。

❹

查看画面整体效果，确定了青蛙的基本形态后，首先在起稿时我们就要抓住其特征，如青蛙的头部较大，眼睛较小，然后再为其添加阴影效果。

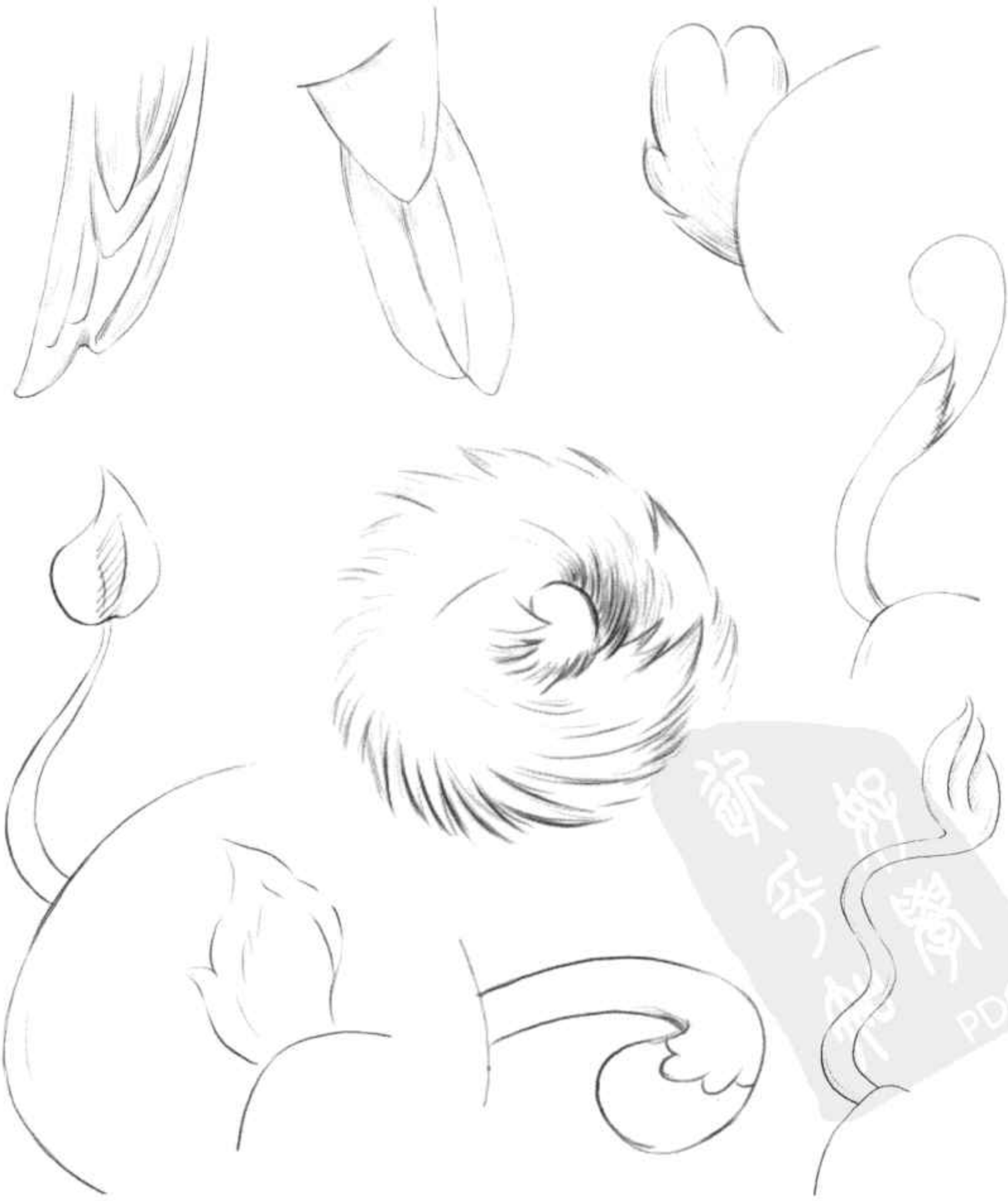
绘制时要注意眼睛的内部结构和爪子分指等细节的绘制。

# 尾巴

## 尾巴的绘画要点

动物根据自身的特点，尾巴的外形也有所改变，在绘画时注意抓住动物的特点。

动物种类的不同也决定了动物尾巴的构成，如鸟类动物的尾巴是由羽毛组成的，陆生动物的尾巴则很多都覆盖着毛发，鱼类动物的尾巴则布满了鳞片，这些都要在绘画中表现出来。



## 绘制狗的尾巴

❶ 用简单的线条大致地勾画出尾巴的外轮廓。

绘画时注意外形的把握。

❷ 在线稿的基础上继续完善尾巴的绘制，绘画时注意线条的随意性。

❸ 接下来沿着起稿线加强毛发效果并完成最终的线稿。

❹ 对尾巴进行深入地绘制，将多余的辅助线擦除，并在尾巴的边缘处适当地添加一些绒毛，这样能使尾巴看起来更加逼真，然后为整体添加光影效果。

## 绘制鹿的尾巴

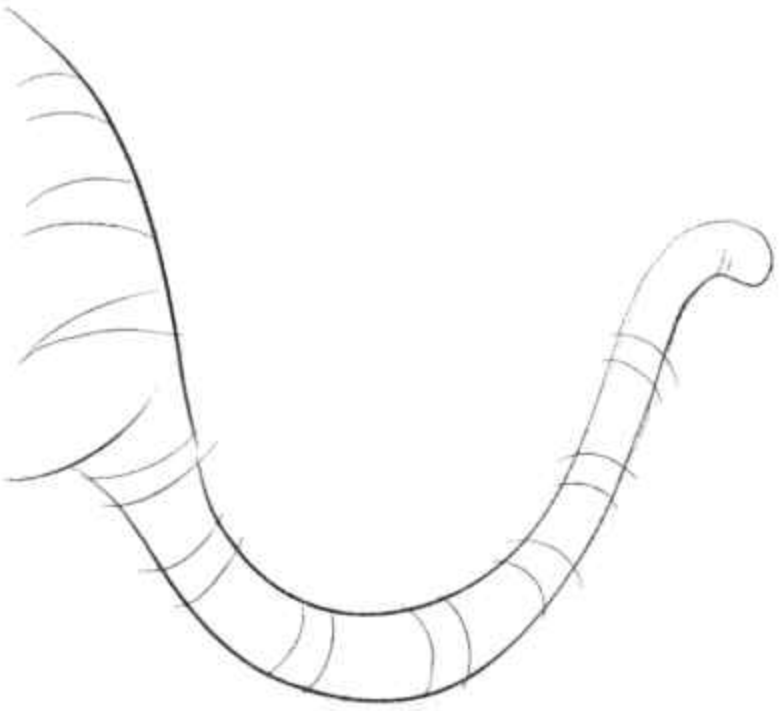
❶ 鹿的尾巴短小且略显蓬松，很多尾巴短小的动物都可以此为参照来绘制，首先勾勒出尾巴的外形。

❷ 准确绘制出鹿尾巴的形状，将多余的辅助线擦除。

❸ 为鹿的尾巴添加毛发和光影效果，这个步骤一般是与画面其他部分共同进行的。

❹ 查看画面整体效果，这是一只正在奔跑的小鹿形象，小鹿的两个前肢向前迈进，后肢向后蹬，身体呈向前冲的状态。

## 绘制老虎的尾巴



❶

老虎的尾巴细长有力，毛发较短且部分品种带有花纹。

❷

完成老虎尾巴的线稿，可以看到其上带有一圈一圈的花纹。

❸

绘制尾巴的光影效果，将花纹不同深浅的效果表现出来。

❹

查看画面整体效果，在绘制老虎时可以对其性格特点进行一些主观的改变，试着打破人们的常规认识，使人们对老虎的形象有一个新的认识。

在确定了老虎的面部表情后，添加调子来突出老虎的特征。

# 阴影

## 阴影的绘画要点

在绘制漫画动物形象时，如果要强调动物的立体感或者存在感的时候，需要根据光源来勾线。确定阴影位置后为其添加阴影效果，以加强画面的立体效果。

设定好动物形象后，首先我们来确定光源的方向，然后根据光源勾勒出受光面和暗面，最后再为其添加阴影效果，完成最终的绘画。

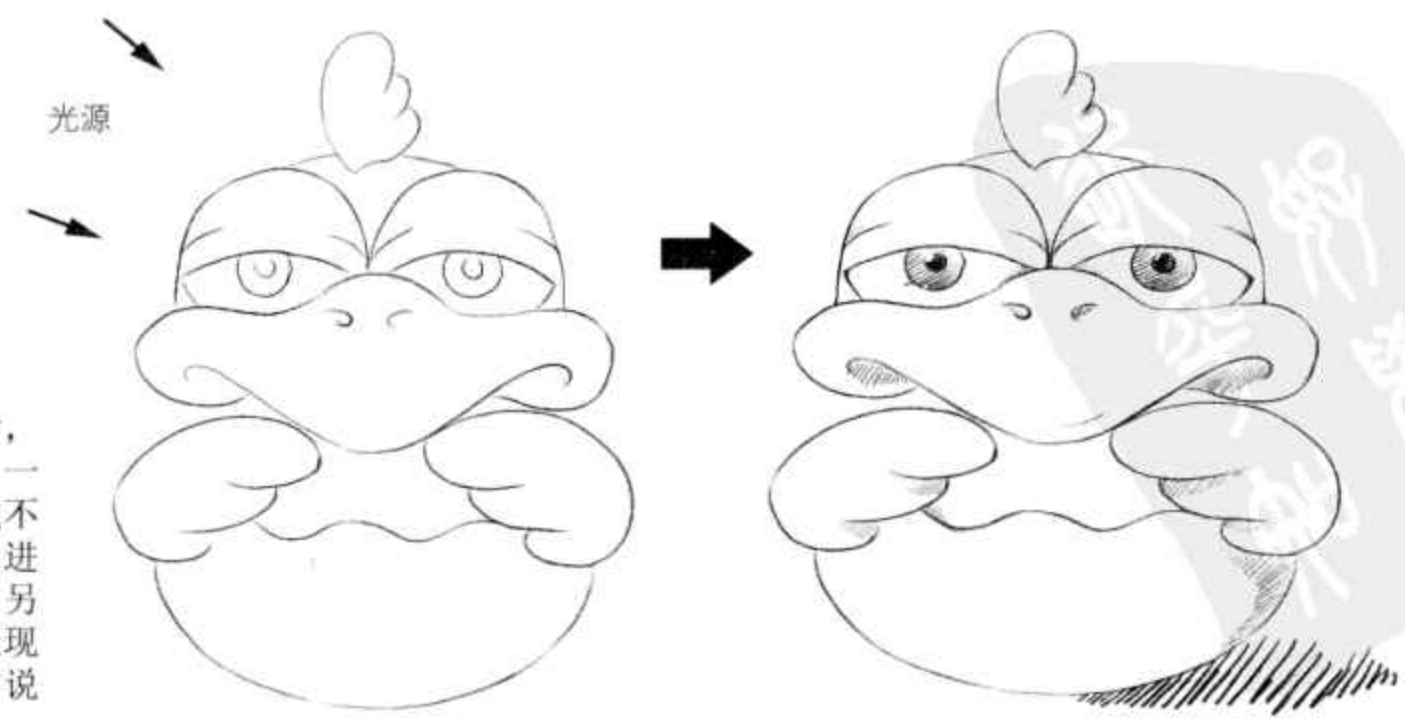
在绘画时注意线条的走向，另外由于受到光线不同程度的影响，调子的轻重也会有所改变。

在光源不变的情况下，可以根据需要为其添加一些场景。

绘画时注意母鸡与草窝连接处的调子要绘制得重一些。

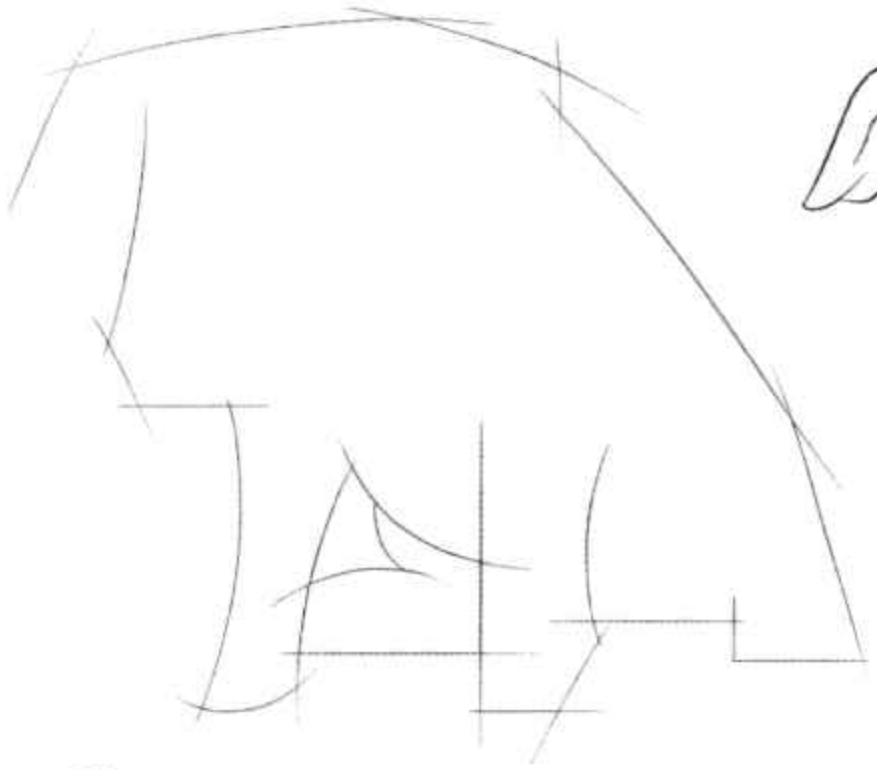
下面我们来绘制一个正处于运动状态下的动物形象。同样在确定光源的情况下勾画出光源线，最后以光源线为标准为其添加阴影效果。

绘画时注意衣服的纹理对阴影的影响。



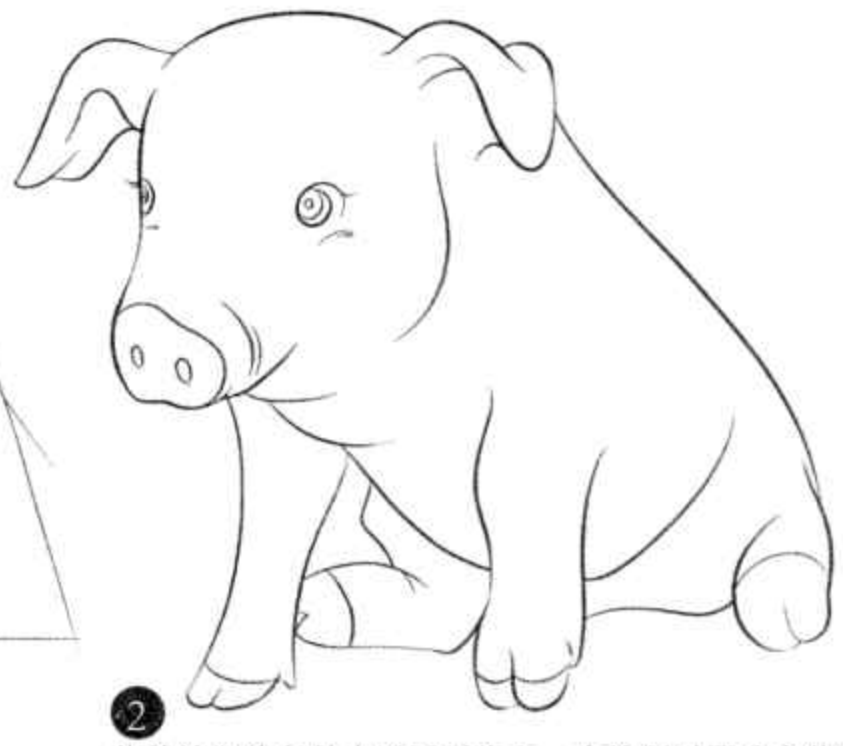

添加阴影时，可以画得随意一些，整体的光线不变，对局部可以进行少许的修饰。另外，投影对于表现光线具有最强的说服力。

## 绘制猪的阴影



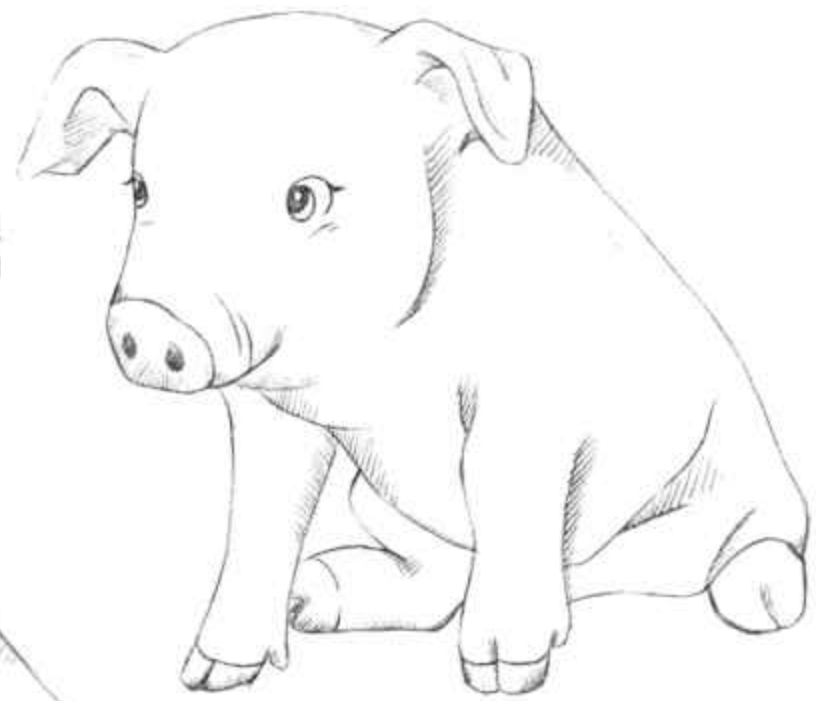
1

猪最显著的特征就是身体肥胖、四肢短小。



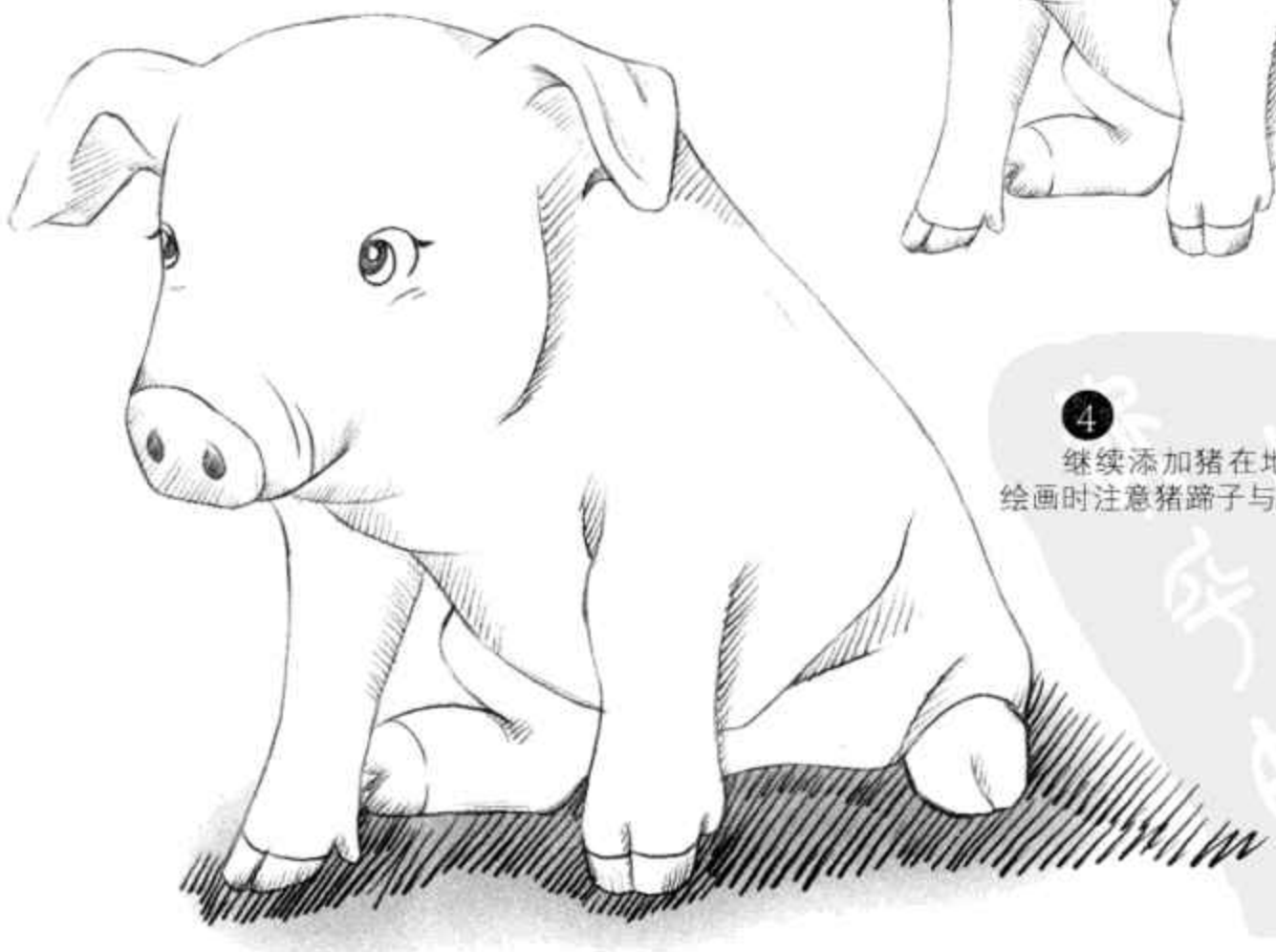
2

猪的绘制线条基本以圆形为主，在绘制时要注意猪的头部与躯干的比例及结构关系，不同的结构比例会产生不同的效果。



3

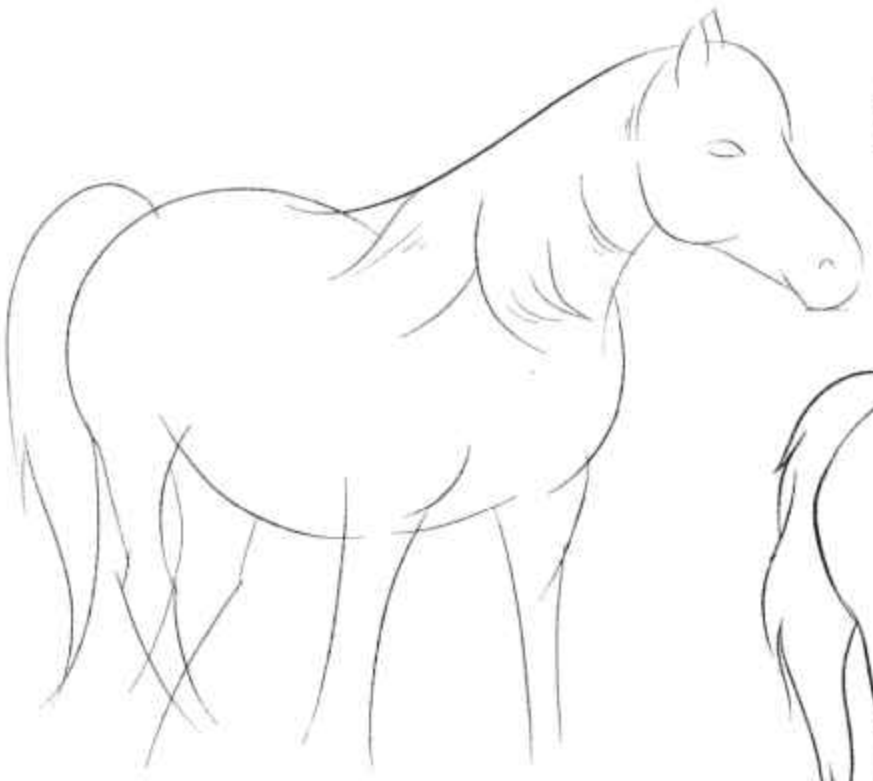
添加猪自身的光影效果，将猪的眼睛和鼻子画得黑一些，与身体形成鲜明的对比。绘画时不要忽略眼睛上的高光。



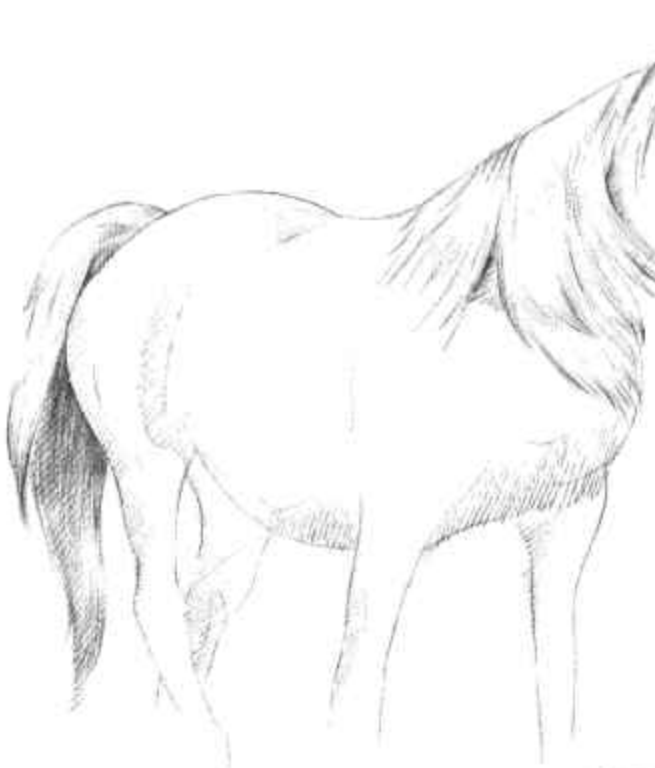
4

继续添加猪在地面上的投影效果，绘画时注意猪蹄子与投影衔接处的表现。

## 绘制马的阴影



❶ 这匹马展现在我们面前的感觉是身材矫健，具有力量感和速度感，在绘画时抓住主要特征即可。



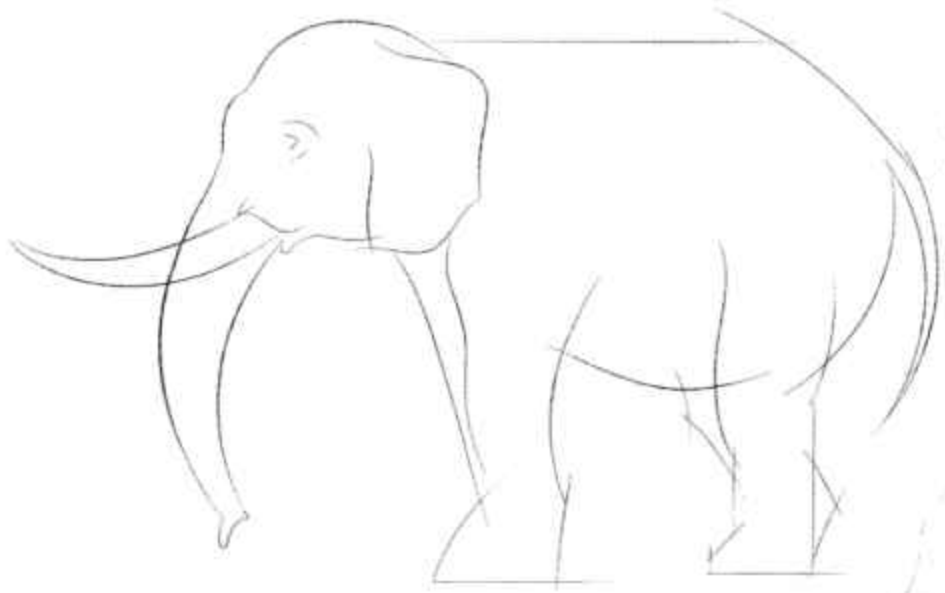
❷ 绘制时注意线条的走向，线条要轻一些。

在绘制五官时，重点勾勒出眼睛、鼻子、嘴和耳朵等部位，注意五官的细致刻画及鬃毛的处理。

❸ 绘制马身上的光影效果，注意头部与身体的比例关系，不同的地方线条的轻重粗细会产生不同的变化。

❹ 将马与地面之间的投影绘制出来，在绘制马鬃时注意线条的走向。

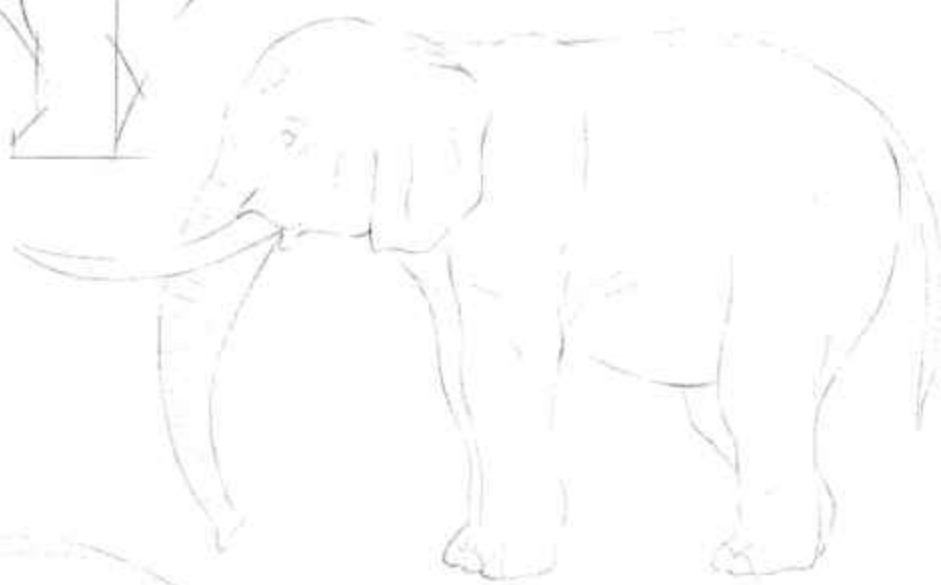
## 绘制大象的阴影



❶

大象的主要特征是有粗壮的四肢和短小的尾巴，还有较大的耳朵、长长的鼻子及巨大的獠牙。

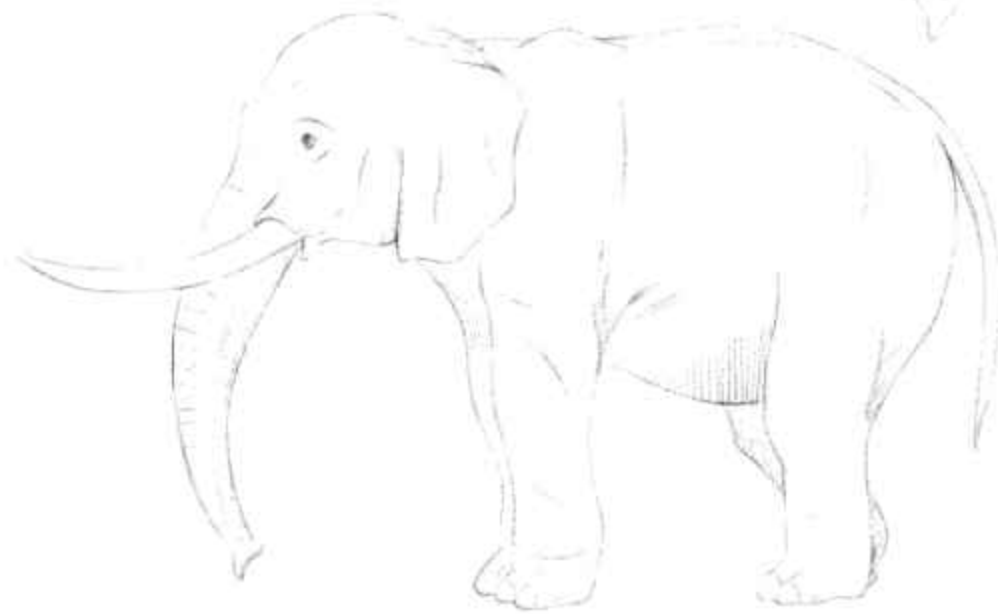
绘制时要注意大象这些特征的表现，另外大象的绘制线条基本以圆形为主。



❷

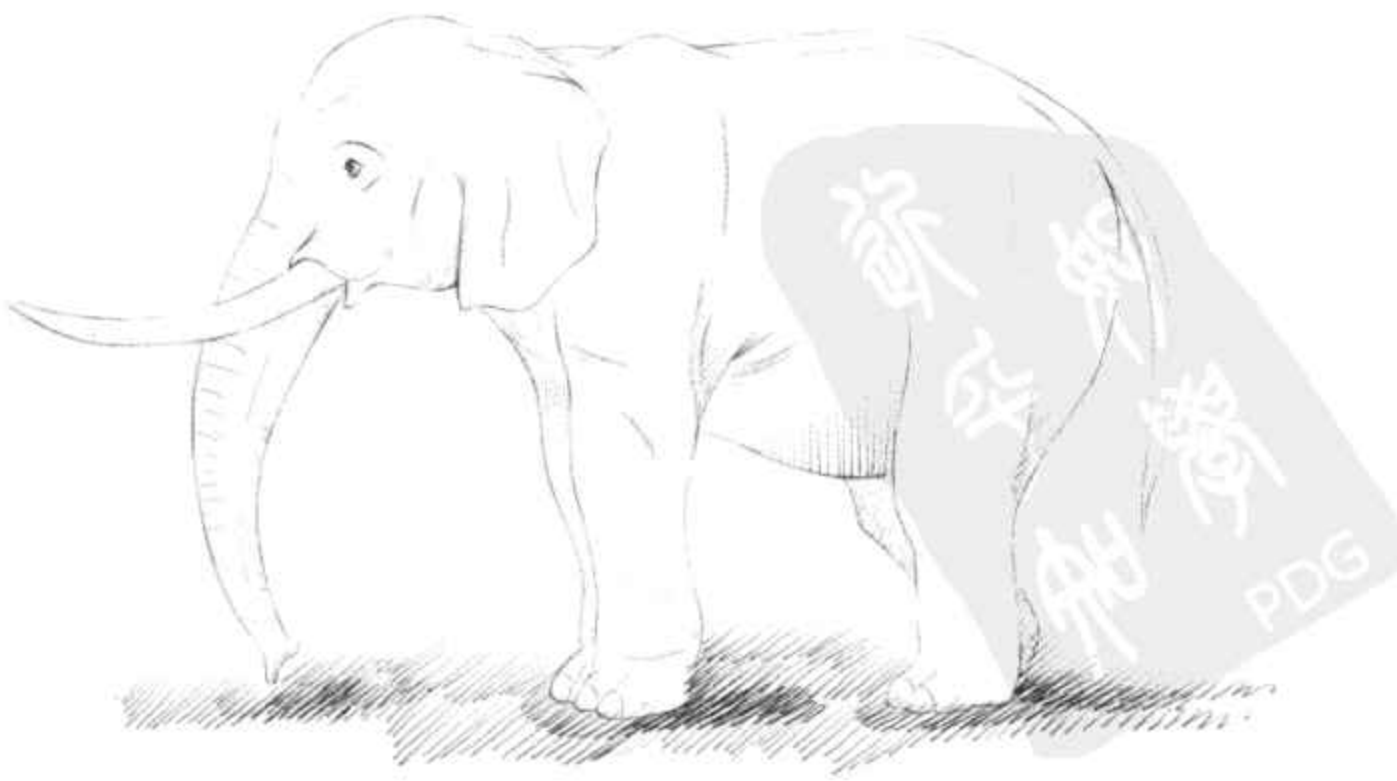
添加鼻子上的褶皱时，注意线条要有长短、粗细的区分。

绘制五官时注意眼睛形状的刻画及獠牙的表现。



❸

为大象添加自身的阴影效果，表现出其身体处于暗处的部位和相互遮挡的部位的关系。



❹

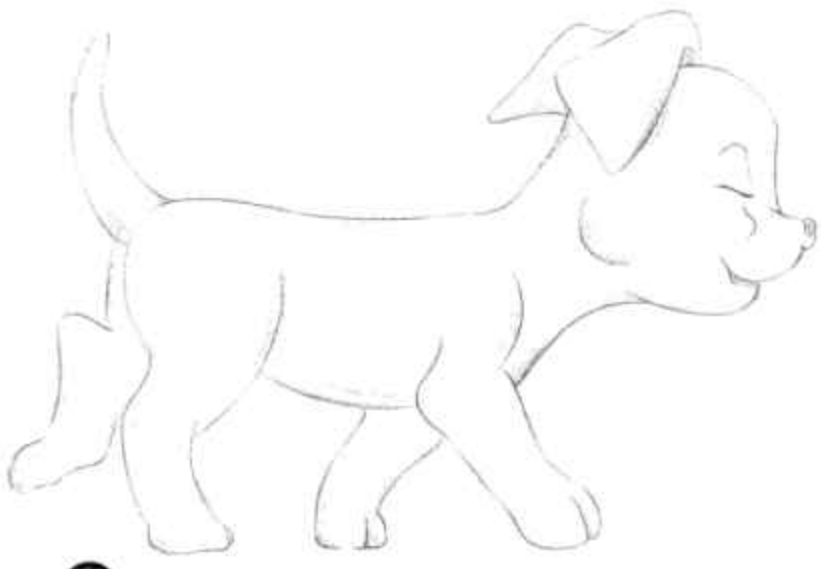
继续为大象添加光影效果，在其立足的地面上绘制投影。

# 第五章　动物运动姿势的绘制

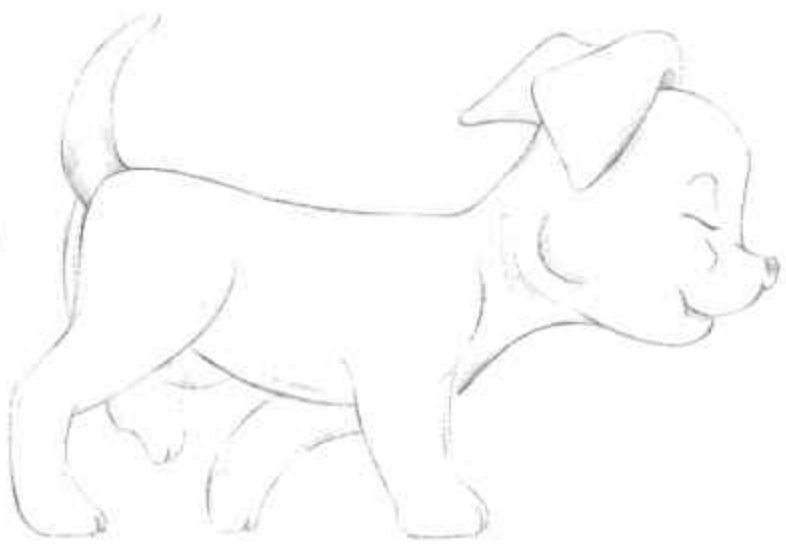
熟练掌握动物的运动规律对于表现漫画动物形象具有至关重要的作用，只有在符合运动规律的基础上进行各种夸张和变形，才能绘制出生动的动物形象。

# 行走

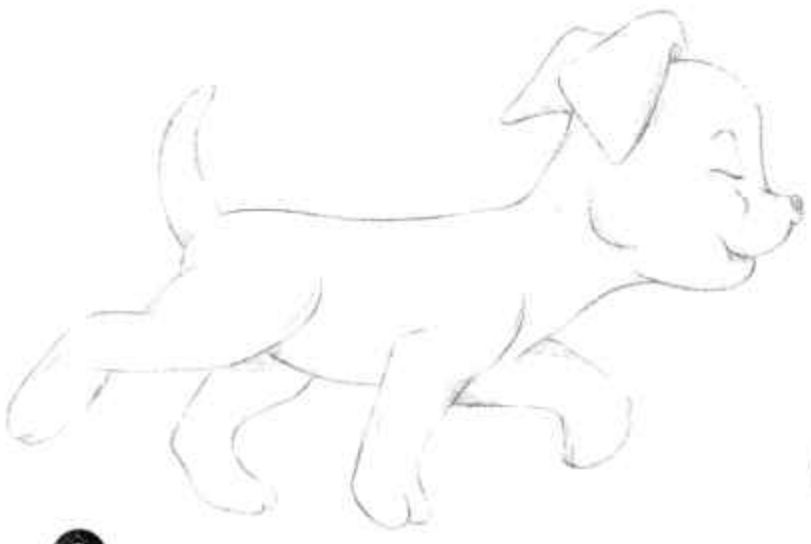
## 行走的绘画要点



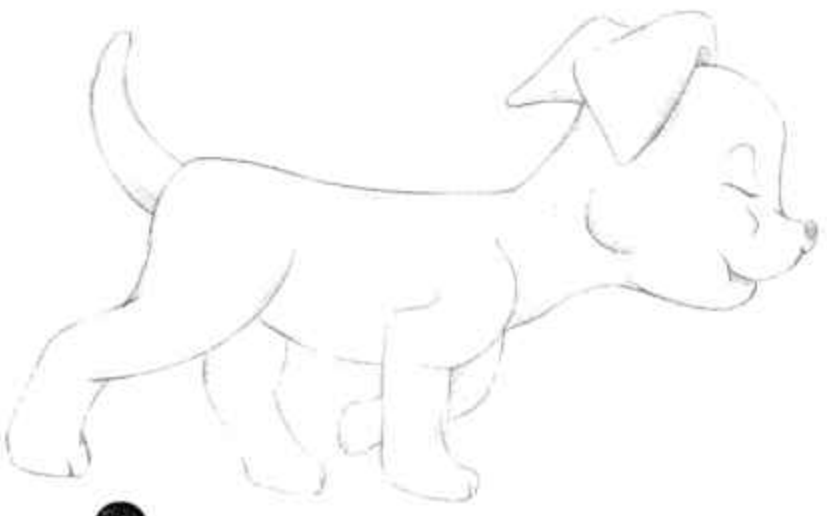
❶ 起步时是右前足先向前开步，对角线的左后足跟着运动。



❷ 持续这个对角线的动作直到换另一对肢体的运动。



❸ 接着又是另一次左前足向前，右后足跟着向前运动。



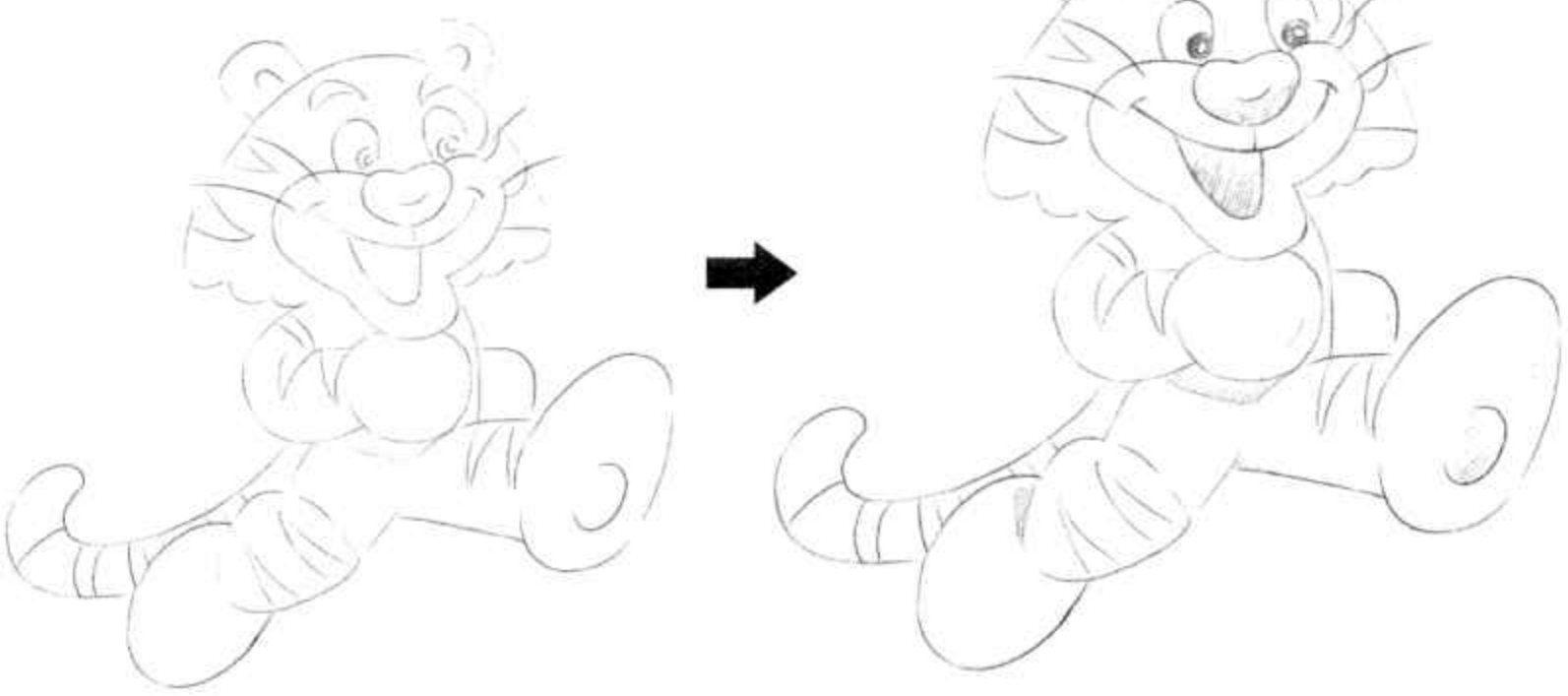
❹ 完成这个动作后，继续循环下去。

四肢动物的行走规律是这样的：开始起步时如果是右前足先向前开步，对角线的左后足就会跟着向前走；接着是左前足向前走，再就是右后足跟着向前走，这样完成一个循环。接着又是另一次右前足向前，左后足跟着向前；左前足向前，右后足跟着向前，继续循环下去，就形成了动物行走的运动。

我们在绘制动物的行走动作时，要注意身体的重心是放在3只稳定地站在地上的脚所构成的三角形内。

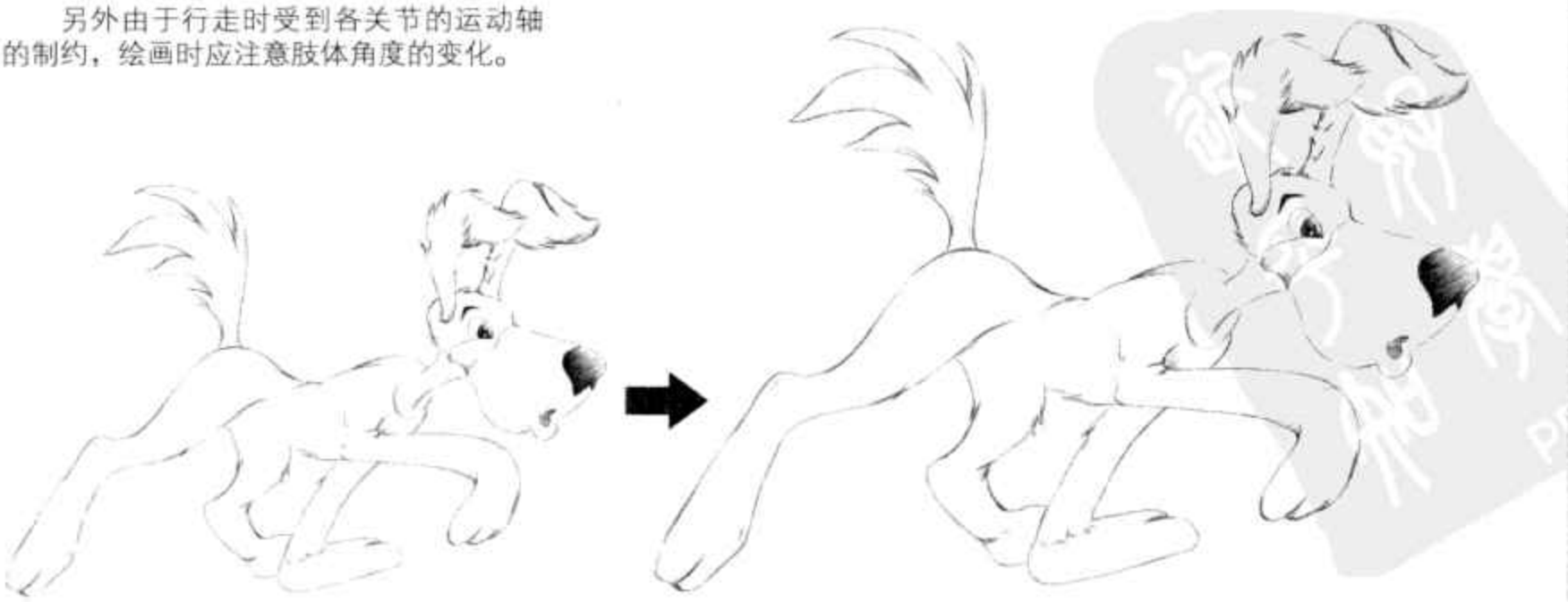
## 行走的绘制举例

在漫画中动物的直立行走与人的行走有相似之处，但外形上有不同点。



在漫画中动物的走姿形态各异，绘画时注意保持身体的平衡感及四肢的协调性。

另外由于行走时受到各关节的运动轴的制约，绘画时应注意肢体角度的变化。



# 奔跑

## 奔跑的绘画要点

在漫画中动物的奔跑也会采用夸张、拟人的手法来进行绘制。另外奔跑时腿部比较短，跨出的步子相对来说比较小，尽量大限度地减少接触面，以便增加弹力，这样跑的速度就增快了。

❶ 起跑时是右脚着地，左腿首先抬起带动左脚运动，同时上身前扑。

❷ 左腿继续上抬并将左脚向前跨出，同时右脚脚跟踮起准备运动。

❸ 接着右腿抬起并带动右脚向前跨步并超越左脚。

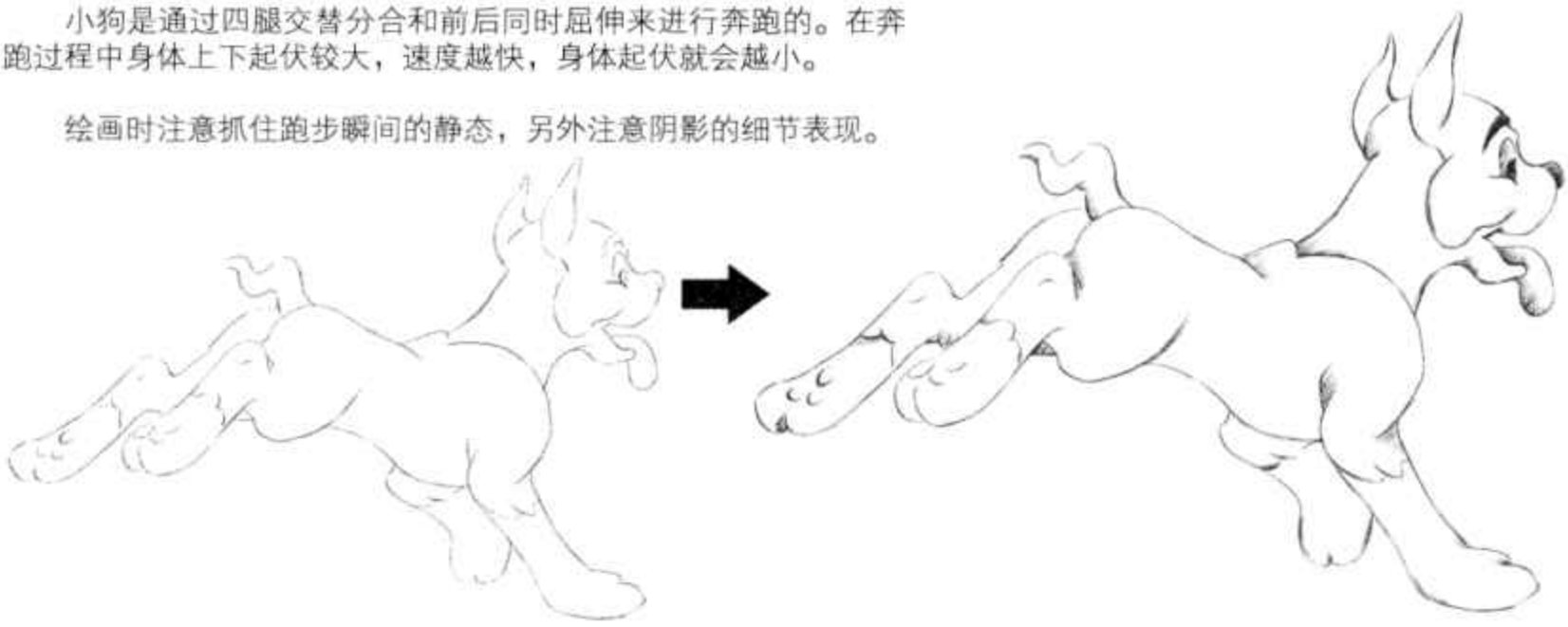
❹ 左脚着地后完成跑步的一个循环动作，并继续循环下去。

四肢动物的奔跑规律是这样的：跑得越快，四腿交替分合就越不明显，有时甚至会变成前后同时屈伸，运动过程中，身体伸展和收缩姿态变化明显，身体上下起伏较大，但在急速奔跑中，身体起伏又会减小。

## 奔跑的绘制举例

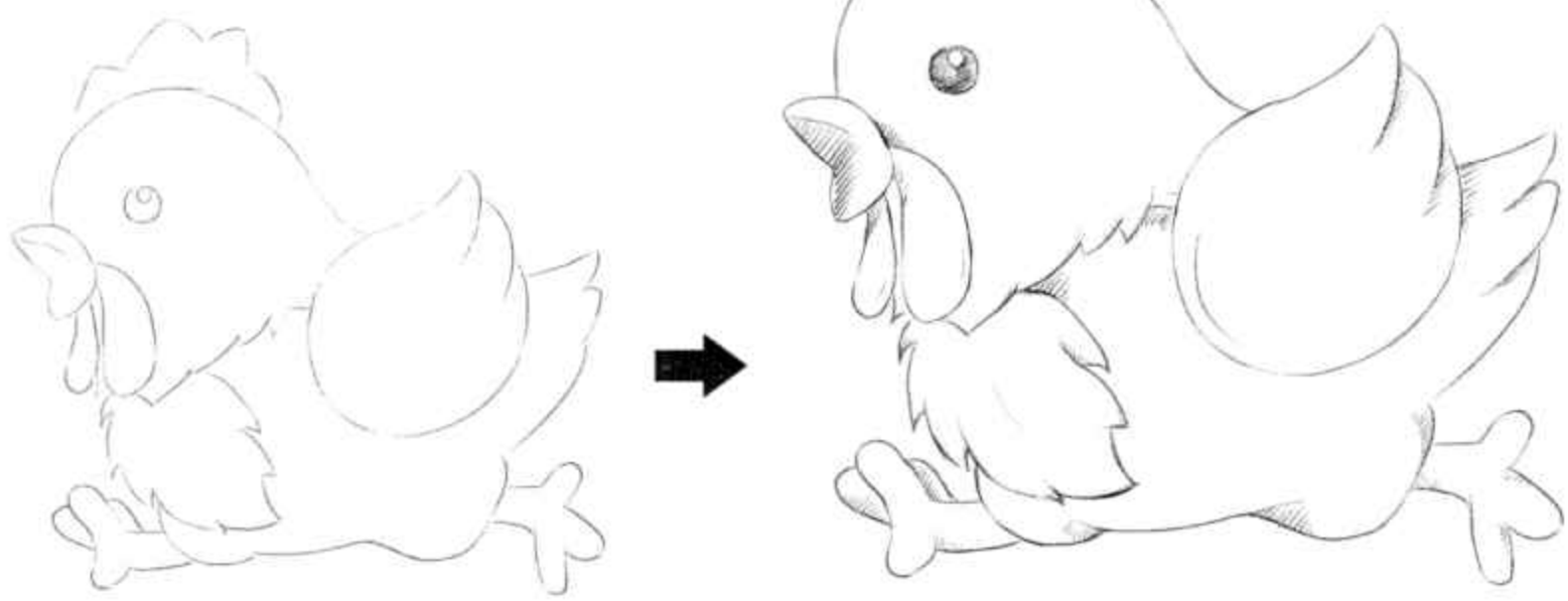
小狗是通过四腿交替分合和前后同时屈伸来进行奔跑的。在奔跑过程中身体上下起伏较大，速度越快，身体起伏就会越小。

绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意阴影的细节表现。



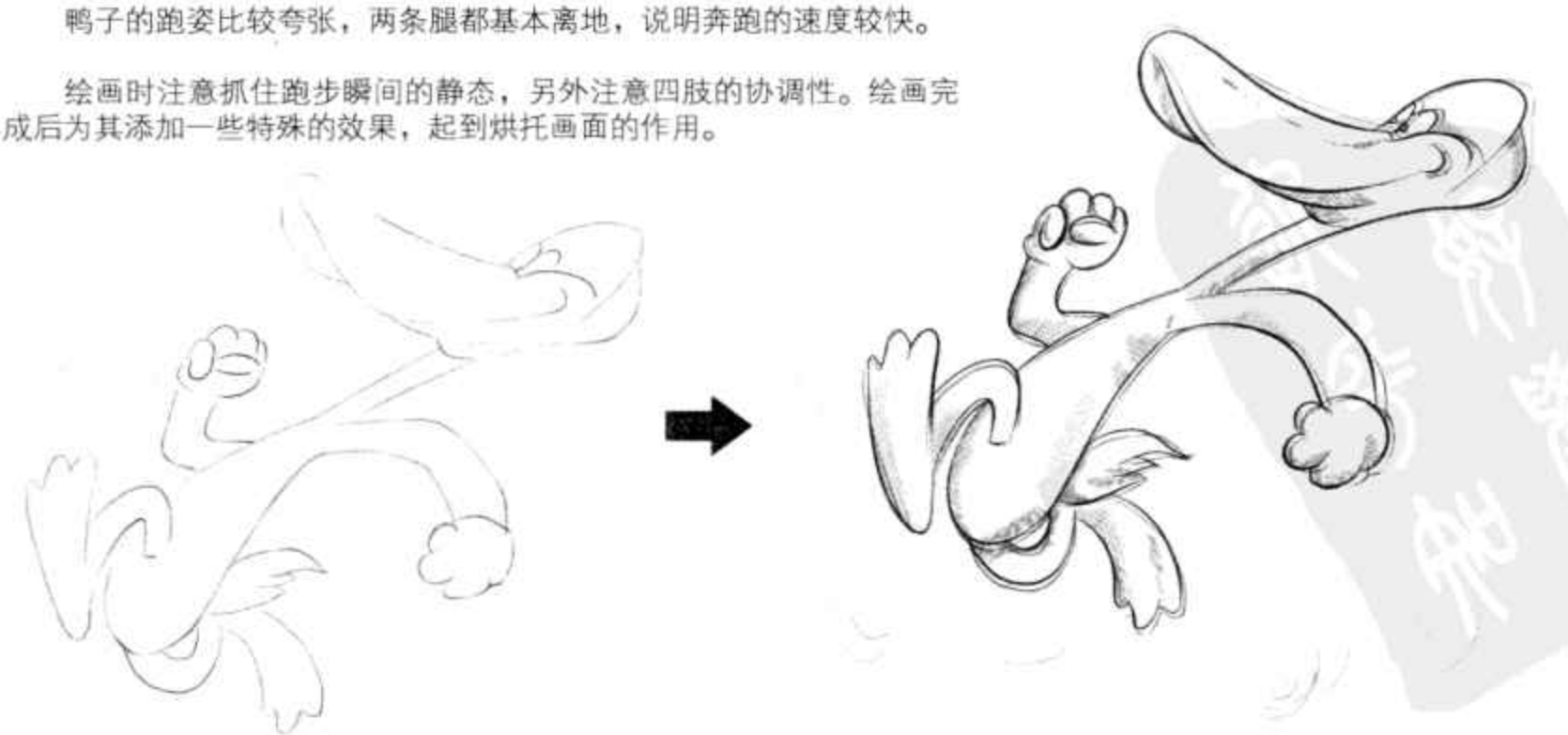
小鸡的跑姿同人的跑姿相似，两条腿相互交替，整体形态有一种向前冲的感觉。

绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意表情和翅膀的绘制。



鸭子的跑姿比较夸张，两条腿都基本离地，说明奔跑的速度较快。

绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意四肢的协调性。绘画完成后为其添加一些特殊的效果，起到烘托画面的作用。



# 跳跃

## 跳跃的绘画要点

动物的跳跃姿势是千变万化的，这是由不同动物的形体及生理特点所决定的。每一种动物的跳跃都有自己的方式。

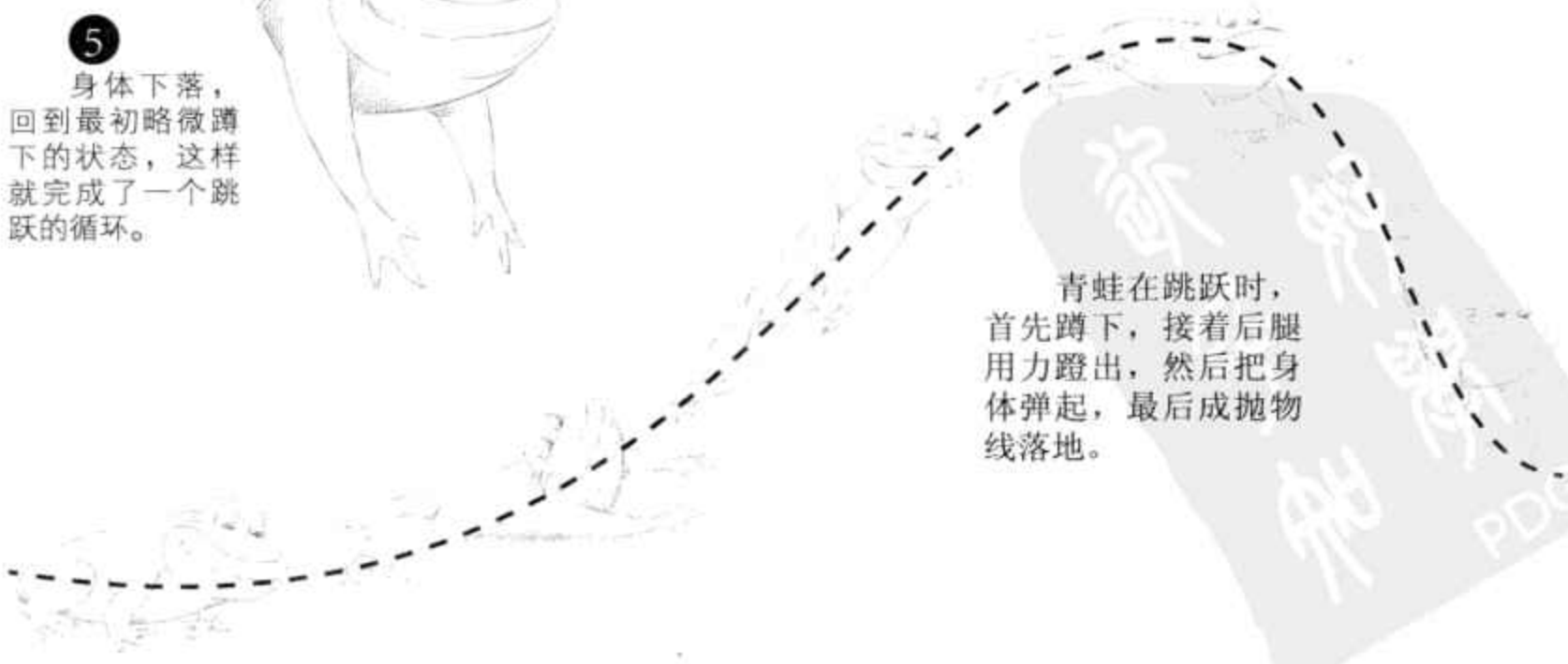
❶ 起跳之前首先要略微蹲下，为之后的跳跃做准备。

❷ 开始用力蹬腿，将身体向上送出去。

❸ 腿部完全发力，身体高高向上弹起。

❹ 到达跳起的最高点后身体呈平直状态，为下落做准备。

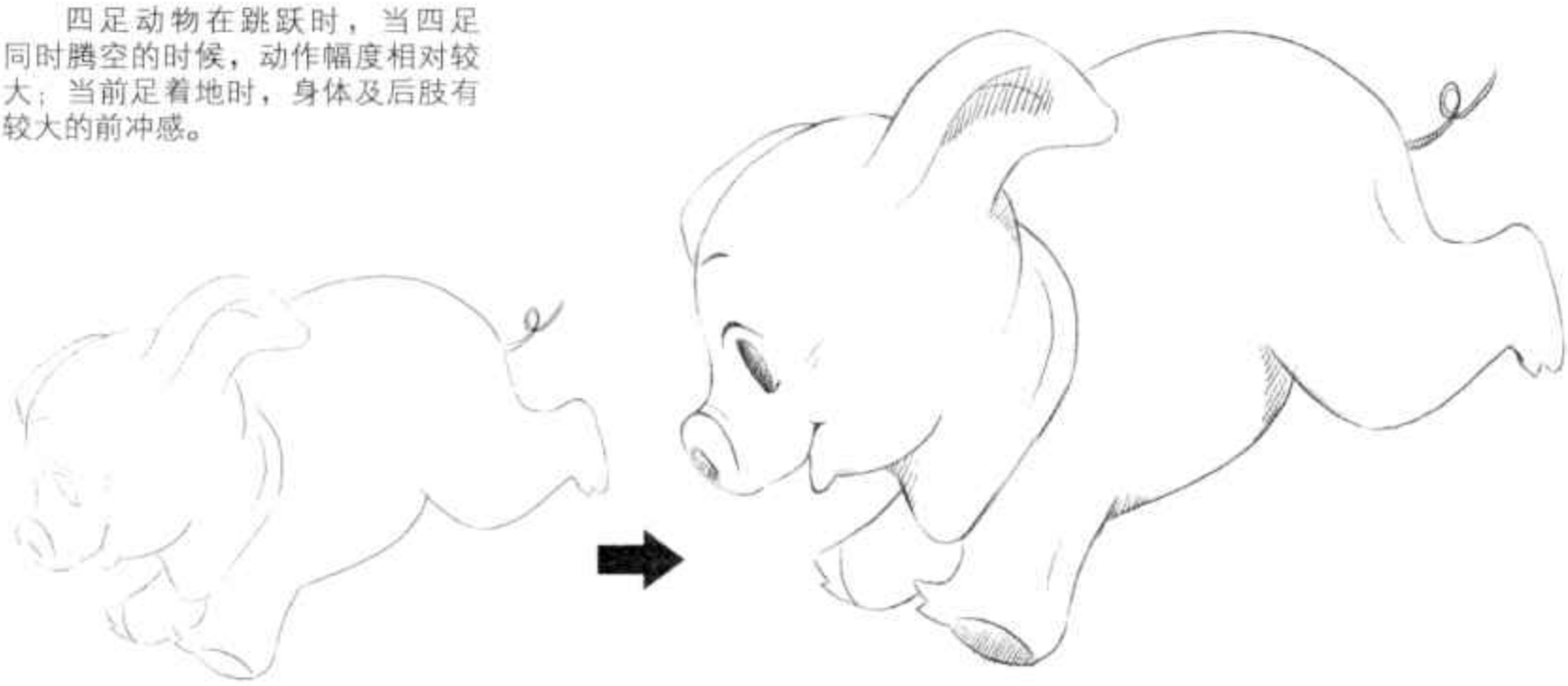
❺ 身体下落，回到最初略微蹲下的状态，这样就完成了一个跳跃的循环。



青蛙在跳跃时，首先蹲下，接着后腿用力蹬出，然后把身体弹起，最后成抛物线落地。

## 跳跃的绘制举例

四足动物在跳跃时，当四足同时腾空的时候，动作幅度相对较大；当前足着地时，身体及后肢有较大的前冲感。

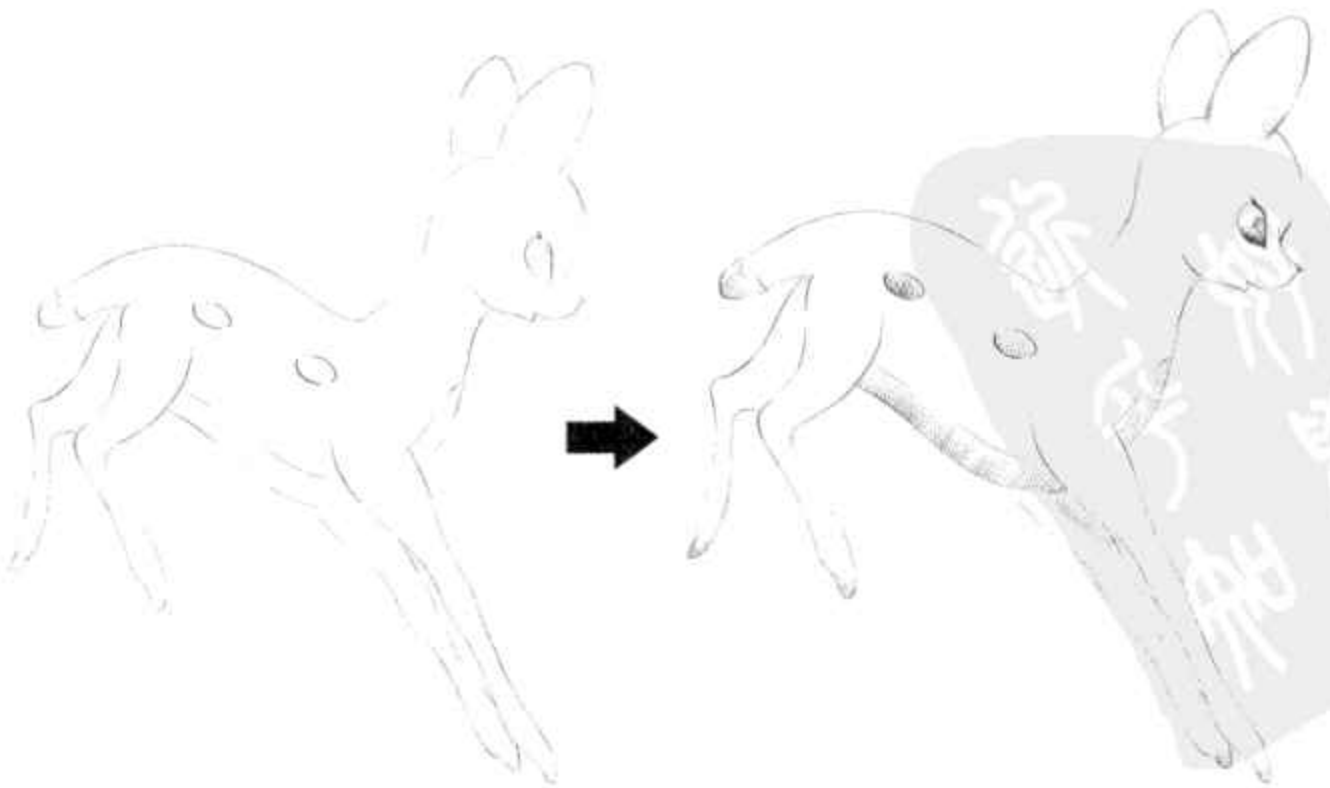


绘画时注意抓住跳跃瞬间的静态，另外注意四肢跳跃时的协调性。

这是一只正在跳跃的小鹿形象，小鹿的两条前腿基本伸直，后腿随着前腿自然跟过来。

在绘画时注意小鹿跳跃瞬间的把握和后腿的弯曲程度。

绘画完成后为其添加一些阴影效果，起到烘托画面的作用。



# 飞行

## 飞行的绘画要点

身形大的鸟，翅膀比较大，以飞翔为主，飞行时翅膀上下煽动变化较多，而且动作柔软、优美、缓慢，在飞行时经常有滑翔动作出现。另外身形较小的鸟，一般身体小而圆，翅膀不大，但是动作灵活，飞行速度较快，动作快而急促，在飞行过程中煽动翅膀的频率较高。

❶ 第一个姿势选择了鸟儿翅膀挥至最高处时的状态。

❷ 肌肉收缩，翅膀开始落下，形状略小于全展开时。

❸ 翅膀继续落下，接近与身体水平。

❹ 翅膀落至略低于身体水平位置。

❺ 翅膀向下并向内收缩达到最低点。

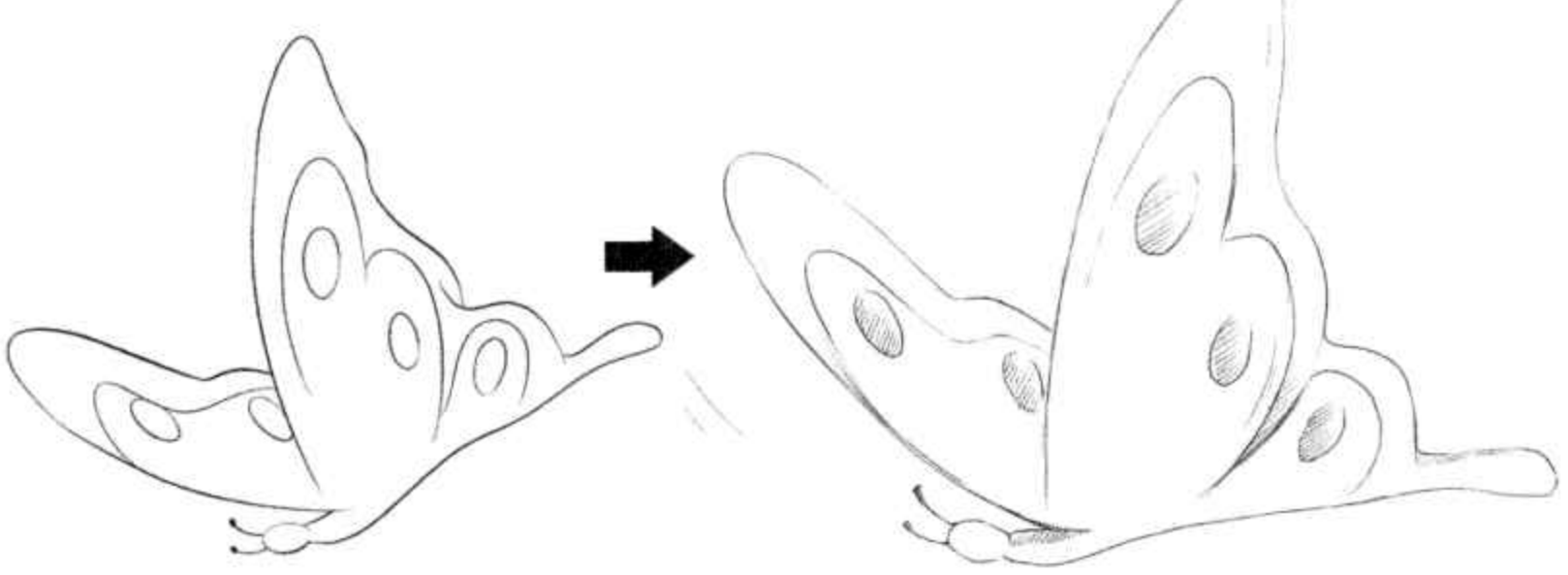
❻ 翅膀开始回升，首先是内部肌肉抬高，然后以与之前相反的顺序运动。

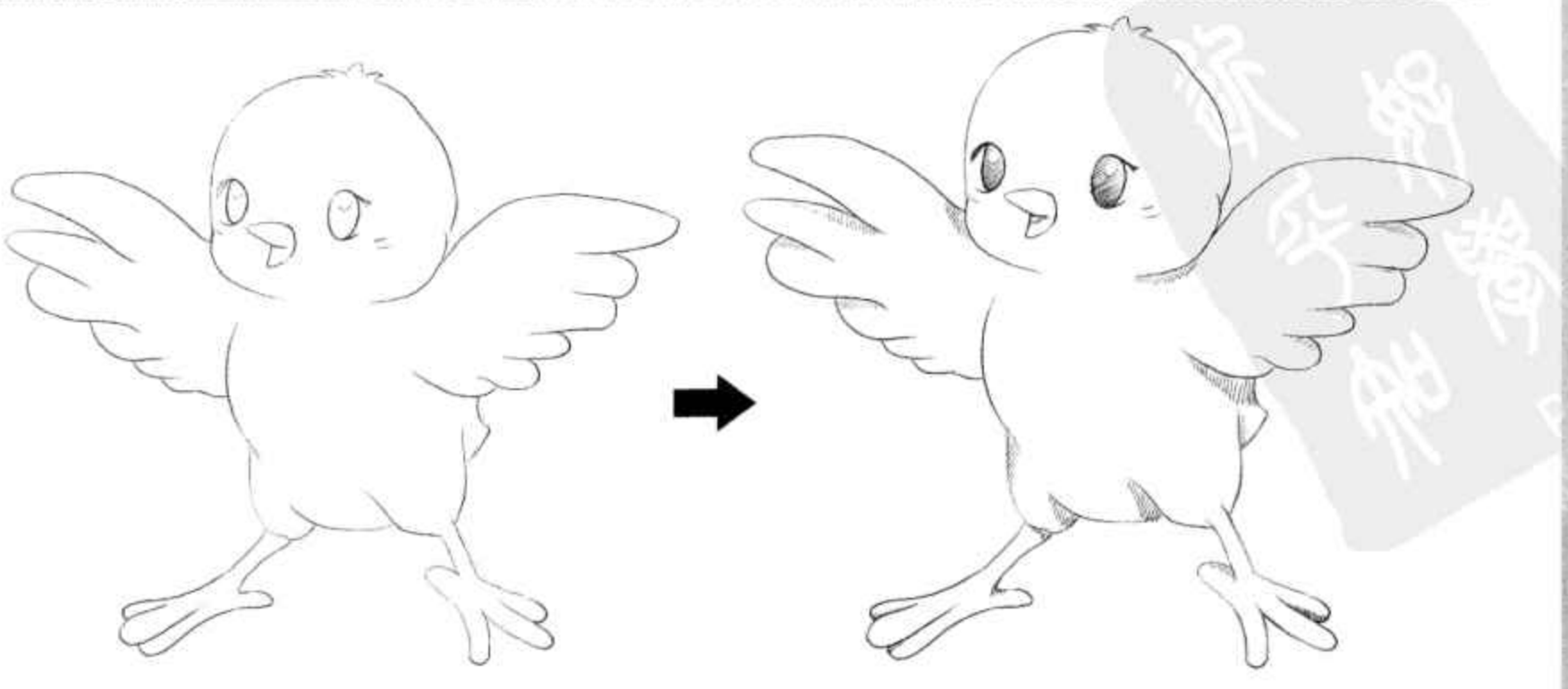
从鸟的外形来看，它有4个构成飞行能力的部分：翅膀、尾巴、鸟腿和鸟身。翅膀的作用是产生飞行动力，尾巴的作用是使鸟儿飞得更加平稳，鸟腿是起飞和着陆的工具；鸟身除了把各个部分连成一个整体外，附在身上的飞行肌肉可以煽动翅膀来产生力量。

## 飞行的绘制举例

飞行类动物的共同特点是“会飞”。

有些飞行类动物经过不断地进化，已丧失飞行的功能，如今再也不能飞了。有些鸟类，由于人类长期的饲养，逐渐变成家禽，原有特征也随着适应新的生活条件而改变了。





# 第六章　有脊椎类动物的绘制

有脊椎骨的动物，是脊索动物的一个亚门。这一类动物一般体形左右对称，全身分为头、躯干、尾3个部分，躯干又被横膈膜分成胸部和腹部，有比较完善的感觉器官、运动器官和高度分化的神经系统，主要包括哺乳类、鸟类、爬行类、两栖类和鱼类等5大类。

# 哺乳类脊椎动物的绘制

## 狗的绘制

❶
用简单的线条勾勒出全身的轮廓线，确定动物的基本形态。

绘画时注意头部、身体和四肢的准确位置。

❷
在轮廓线的基础上对其进行深入绘画。

绘画时注意头部的朝向及四肢的动态，另外注意线条要画得轻一些。

❸
对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

在绘制五官时要注意眼睛的内部结构及嘴巴的张开程度，另外在绘制毛发时要注意线条的粗细和轻重的变化。

❹
绘制完成后，将多余的起稿线擦除。

❺

为狗添加阴影效果，增加动物的立体感。

绘画时注意投影的表现，线条要有轻重、粗细的变化。

狗的其他形态举例如下图所示。

在绘制狗的某种状态时，注意表情与整体形态的搭配。

## 猫的绘制

❶

简单地勾勒出猫的大致轮廓，绘画时注意头部与身体的比例关系。

❷

在轮廓线的基础上逐步突出猫的形体，绘画时注意猫背部的弯曲程度。

❸

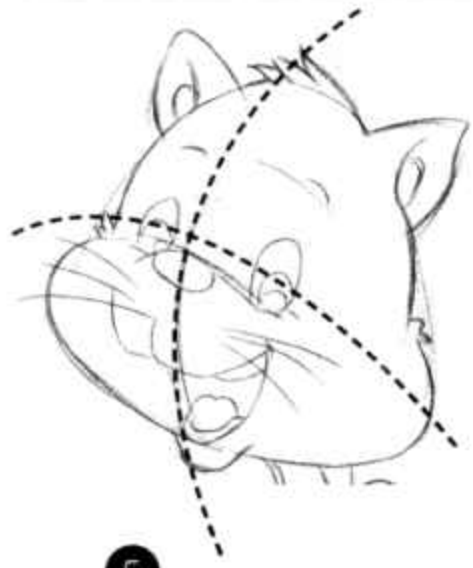
对线稿整体进行深入绘画并绘制出五官轮廓线。

绘画时要注意头部朝向的把握。

❹

接下来在五官基准线的基础上大致画出五官。

绘制五官的时候要注意将眼睛和嘴巴的内部轮廓画出来。



5

在草稿完成的基础上继续深入整理，完成最终线稿的效果。

绘画时突出五官的刻画。

6

绘画完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果。

猫的其他形态举例如下图所示。

捧腹大笑的猫

睡梦中的猫

双腿站立的猫

乖巧温顺的猫

带有斑点花纹的猫

## 兔子的绘制

❶

用简单的线条确定兔子的头部和躯干的位置。

绘画时注意用线要轻一些。

❷

绘制出兔子的嘴巴、耳朵、尾巴和四肢的位置。

❸

继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后再绘制一些细节（如眼睛、鼻子等）。

绘制时要注意外形的把握。

❹

继续对兔子进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意耳朵下垂程度的把握；在绘制身体时，要将脚部的细节部分绘制清楚，另外注意尾巴线条的随意性。

❺

擦除多余线条，完成线稿的绘制。

可以看到这是一个预备奔跑的兔子形象，兔子的肢体动作比较丰富，一只手在胸前，另一只手背在斜后面，双腿微微弯曲，呈预备状态。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且把握好四肢的弯曲程度。

❻

接下来给兔子的五官和四肢添加调子，增加画面的立体效果，使画面看起来更加真实。

在绘制眼睛时线条要实一些，耳朵、脖子和尾巴的调子可以选择排列线条的绘画方式，这样使其看起来更具层次感。

兔子的其他形态举例如下图所示。

这是一只处于恐惧状态下的兔子形象。

绘画时注意兔子眼神、肢体的表现。

这是一只重点表现头部的兔子形象，眼睛和耳朵是刻画兔子的重点。

这是一只坐着玩耍的兔子形象，坐在地上的姿态，头部向后仰，身体前倾，上肢自然抬起。绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感，确定腿部的位置。

在绘制头部时注意细节的把握，线条的轻重也很重要。

## 羊的绘制

❶ 用简单的大线条来概括羊的大体外形。

绘画时注意用线要轻一些，具有一定的概括性即可。

❷ 在初稿的基础上进行深入绘制，明确嘴巴、耳朵和四肢的位置及外形。

绘制时要注意线条的准确性。

❸ 对线稿整体进行深入绘制并进行头部五官细节的刻画。

绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

❹ 绘画完成后，将多余的起稿线擦除，方便观看效果。

❺

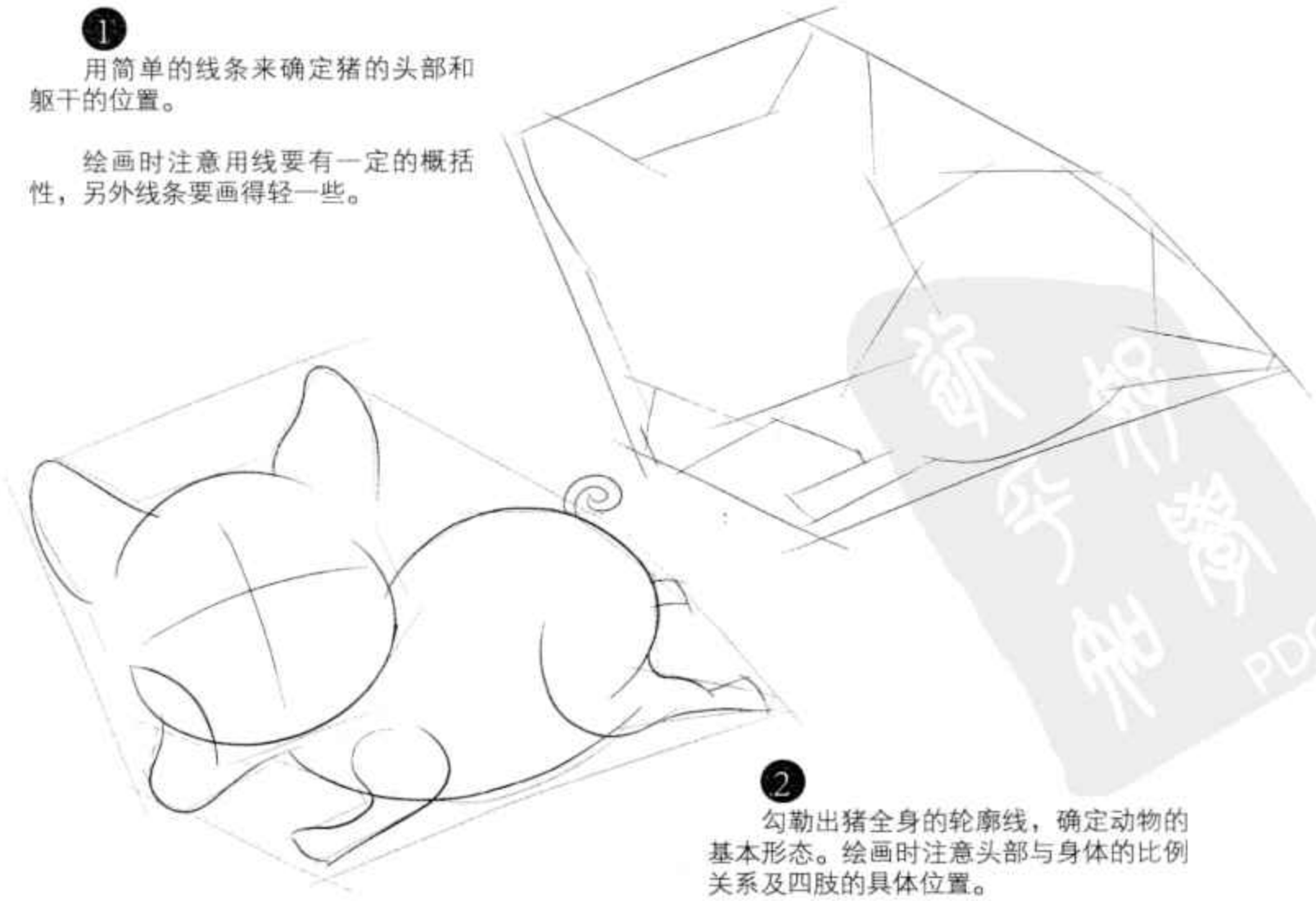
对画面进行整体调整后，为其添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

## 猪的绘制

❶

用简单的线条来确定猪的头部和躯干的位置。

绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得轻一些。



❷

勾勒出猪全身的轮廓线，确定动物的基本形态。绘画时注意头部与身体的比例关系及四肢的具体位置。

3

在轮廓线的基础上逐步进行细致地刻画。

绘画时注意头部的朝向及四肢的基本形态。

4

继续对猪进行细致地刻画。在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来；在绘制身体时，要将脚部的细节部分画清楚。

在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。

5

接下来给猪的五官和四肢添加调子，增加画面的层次感和立体感，阴影的绘制可以采用不同的绘画方式，绘画时要注意画面整体的平均感。

绘画时注意调子的线条不要太重。

猪的其他形态举例如下图所示。

奔跑中的猪

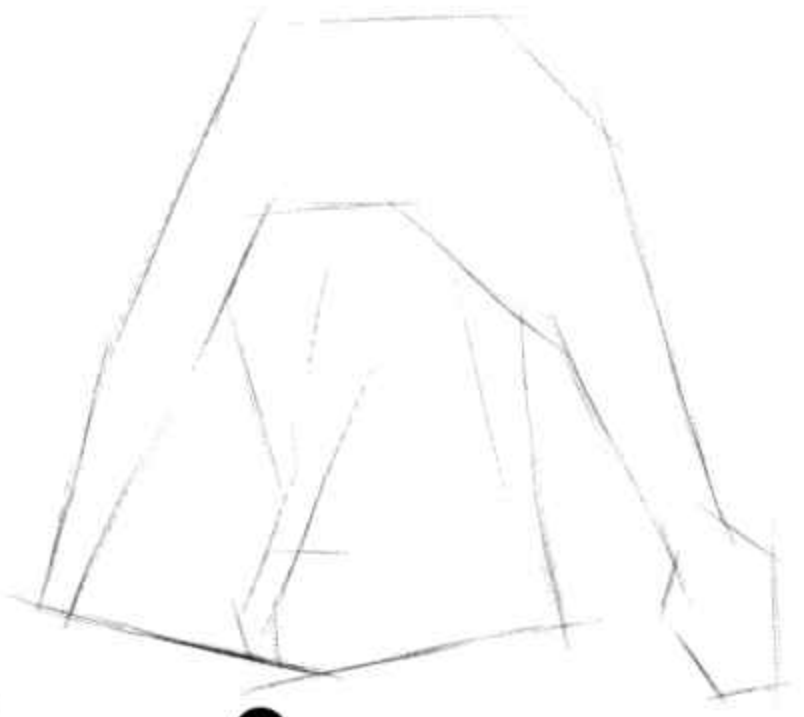
蹲坐向后看的猪

玩游戏的猪

向上跳跃的猪

竖起大拇指的猪

## 鹿的绘制



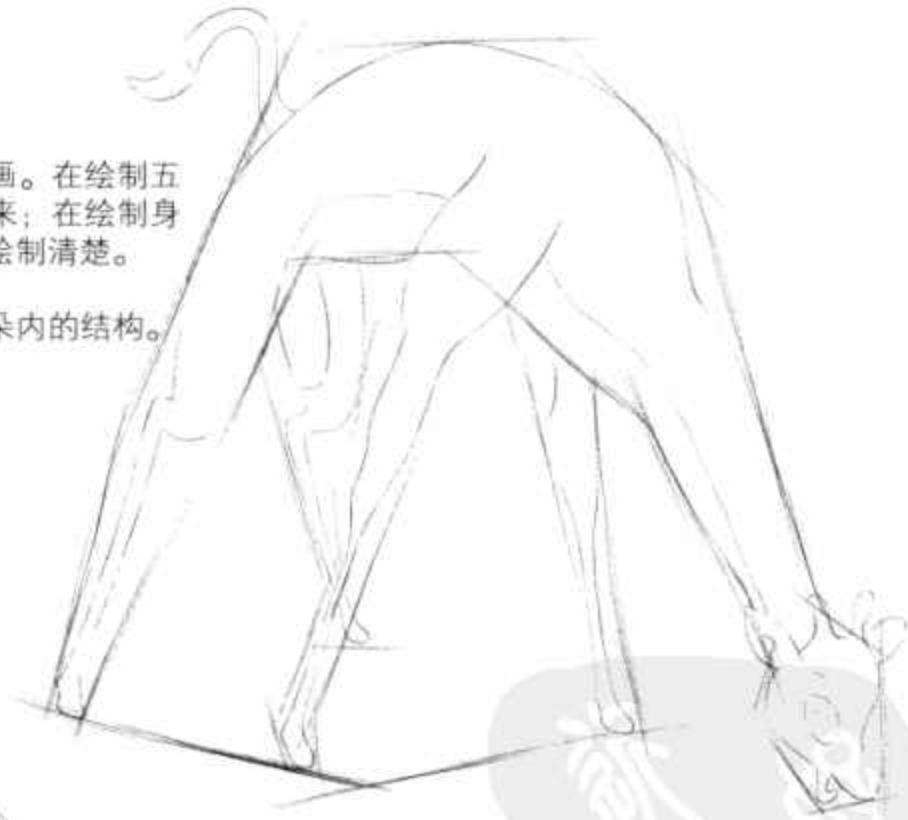
❶

用简单的线条来确定鹿的头部、躯干和四肢的位置。

在绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得轻一些，以方便后面的覆盖。

❷

准确地勾勒出鹿全身的轮廓线，确定动物的基本形态及耳朵、犄角和尾巴的具体位置。绘画时注意头部与身体的比例关系及四肢的具体位置。



❸

继续对鹿进行细致地刻画。在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来；在绘制身体时，要将腿部的细节部分绘制清楚。

绘画时注意鹿眼睛和耳朵内的结构。

❹

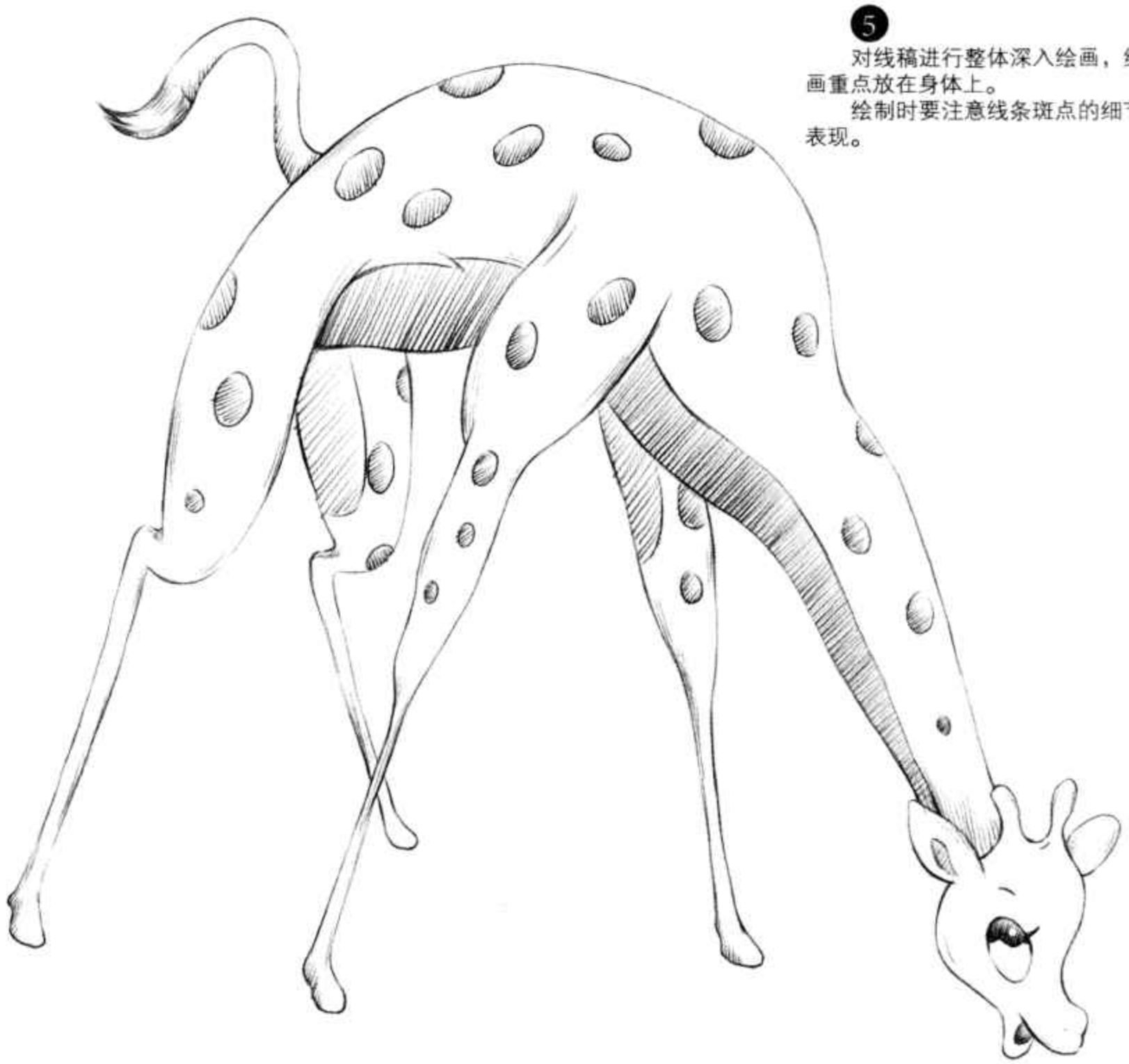
鹿的基本形态绘制完成后，试将起稿线擦除，然后在鹿的身上添加斑点效果。

添加鹿背上的斑点时，注意要有大小、完整斑点和半点的区分。

❺

对线稿进行整体深入绘画，绘画重点放在身体上。

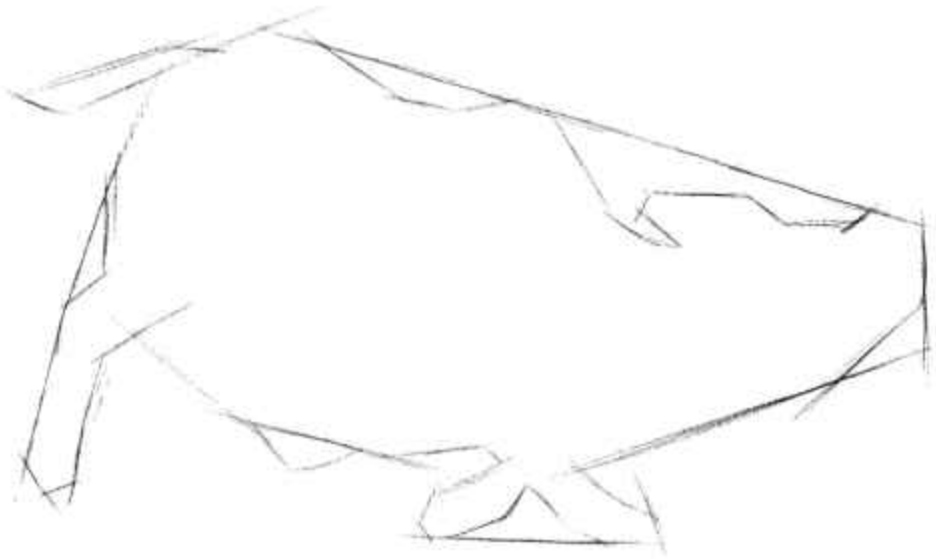
绘制时要注意线条斑点的细节表现。



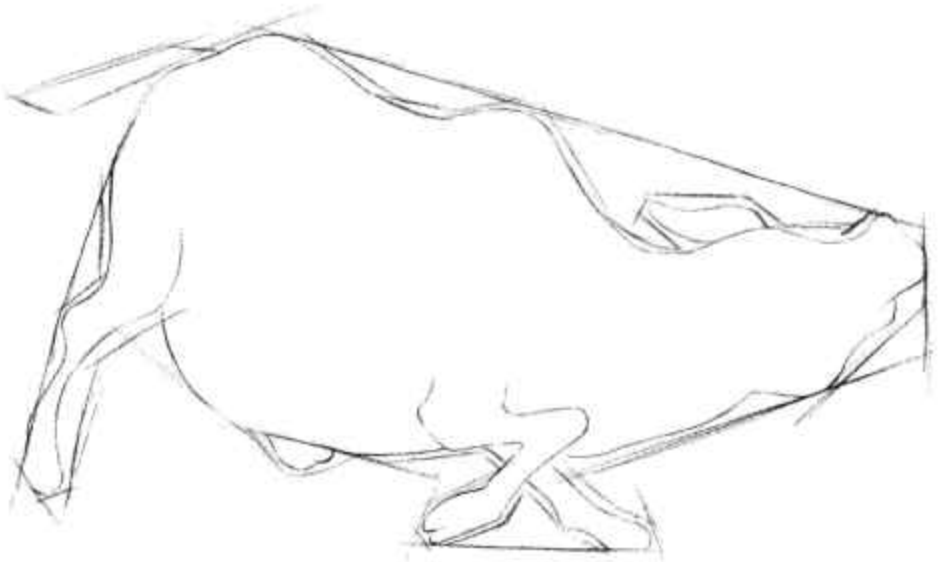
鹿的其他形态举例如下图所示。

绘画时注意眼睛细节部分的表现和腿部线条的不同走向。绘制眼睛的线条要画得粗重一些，这样更容易突出头部效果。

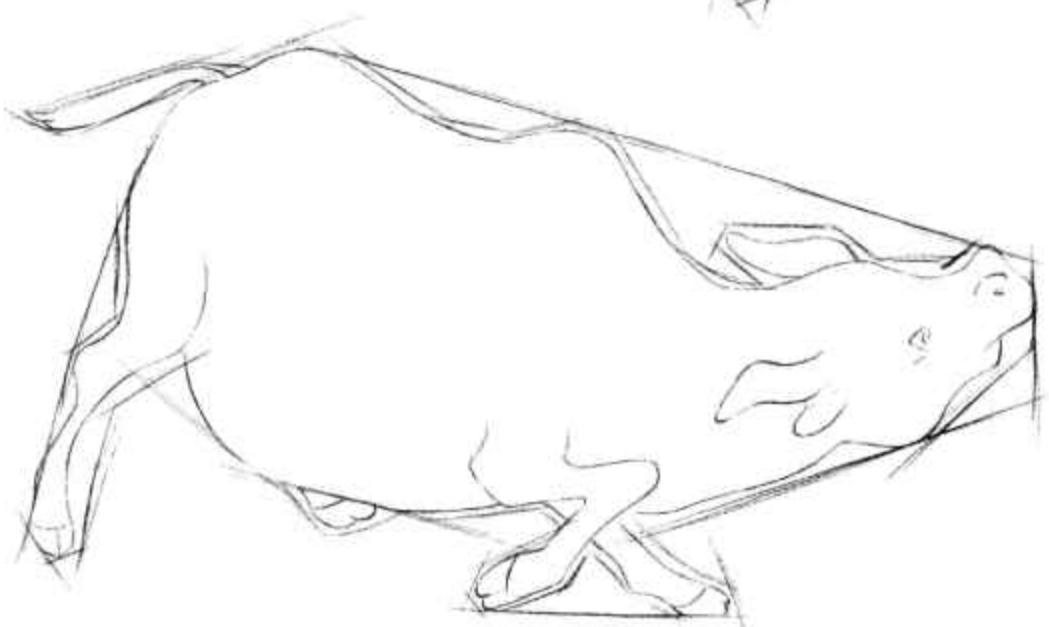
## 牛的绘制



❶ 使用长直线勾勒出牛的整体外形轮廓，然后逐步绘制出其四肢、尾巴和背上、头部的起伏线条。



❷ 在轮廓的基础上进一步明确线条的位置，对于重点部分多尝试几种不同的线条感觉。

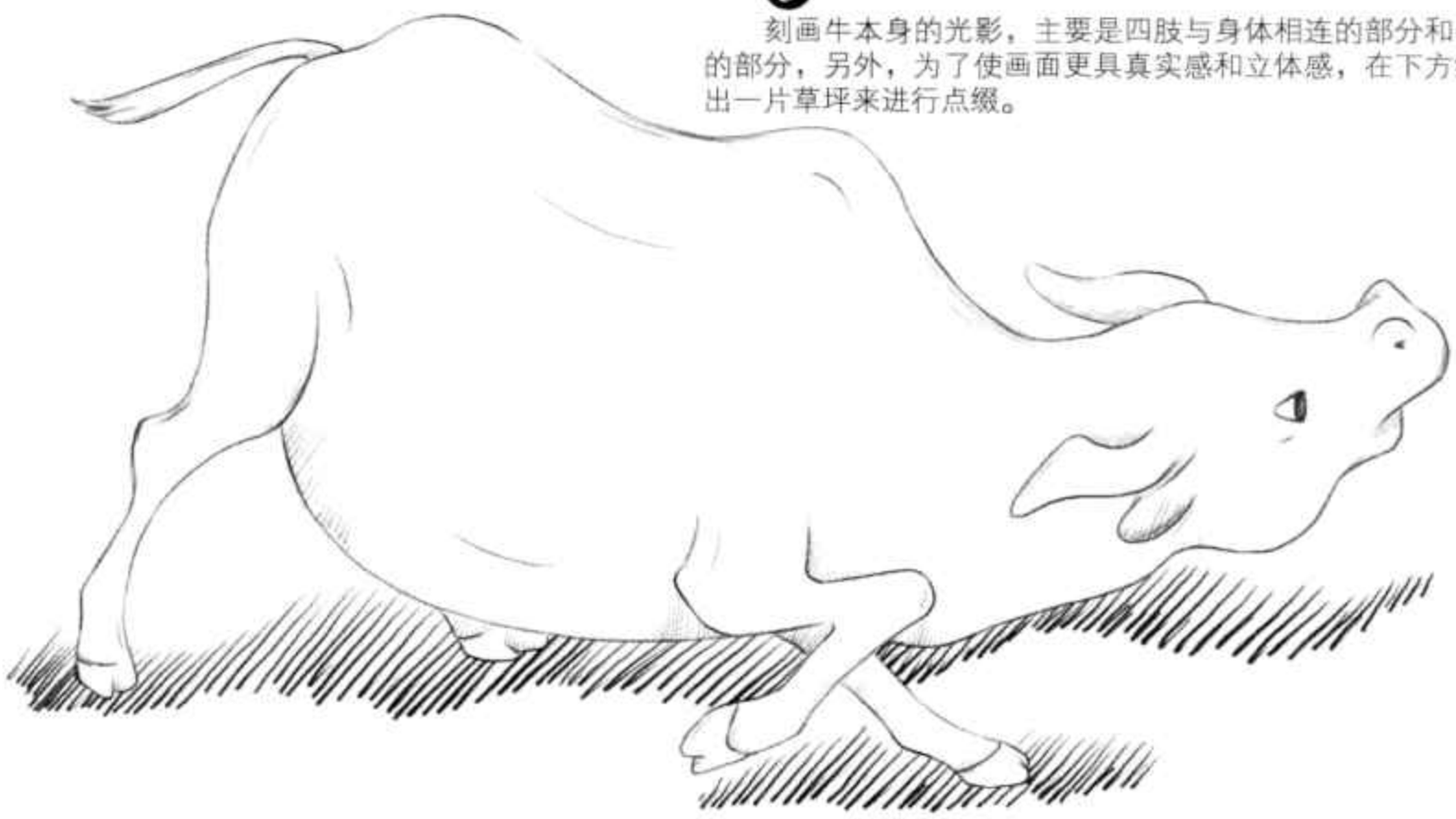


❸ 绘制出牛头的细节，注意牛头上五官大小与身体大小的比例关系。

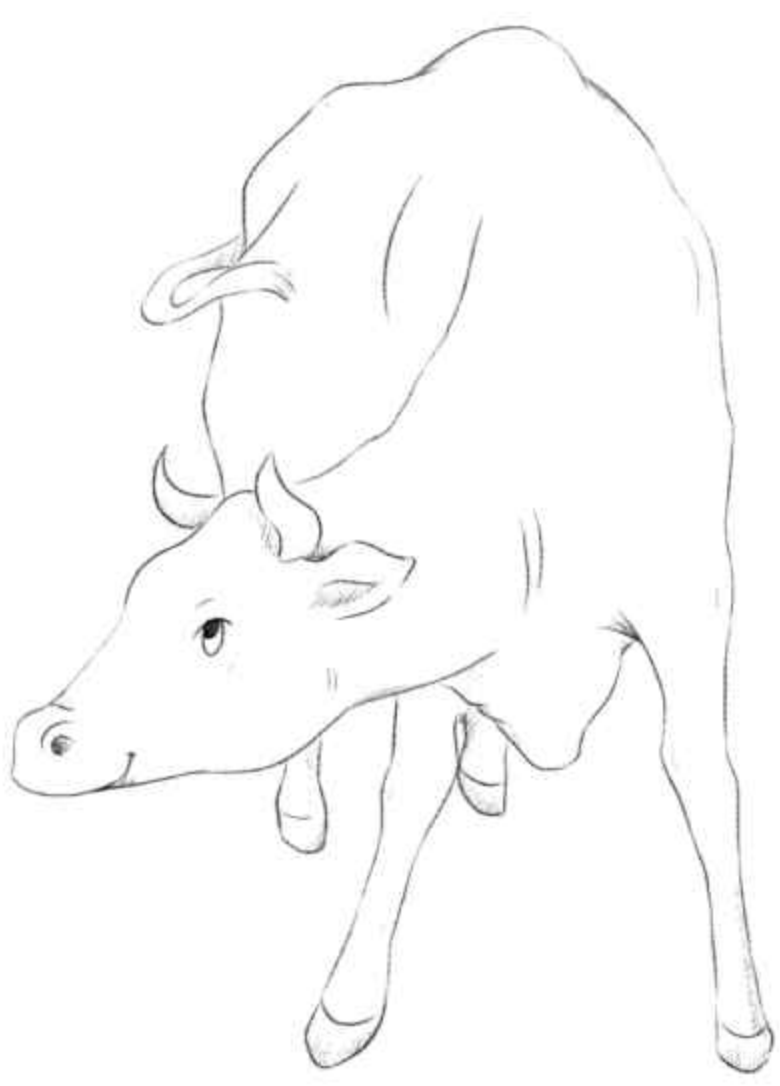
❹ 在众多勾勒的线条中提炼出最终的准确线稿，并将其他的杂乱线条擦除，为下一步刻画阴影做准备。

❺

刻画牛本身的光影，主要是四肢与身体相连的部分和牛头的部分，另外，为了使画面更具真实感和立体感，在下方绘制出一片草坪来进行点缀。



牛的其他形态举例如下图所示。



这是一头较写实的牛，写实的牛本身不存在夸张的元素。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且把握好肢体的弯曲状态。

这是一只牛的拟人形象。在确定牛的基本形态后为其添加拟人的元素，如长长的睫毛、脖子上的小花和挎在上肢的小包等。

绘制时要注意整体形态的刻画，以及面部表情和四肢的刻画。

## 马的绘制

❶ 勾勒出马全身的轮廓线，确定头部、躯干及四肢的位置。

❷ 在线稿的基础上，沿着线稿对其进行整体深入刻画。

绘制时要注意线条的轻重。

❸ 逐步地对其进行深入绘制，大致地画出五官及身体结构的外轮廓。

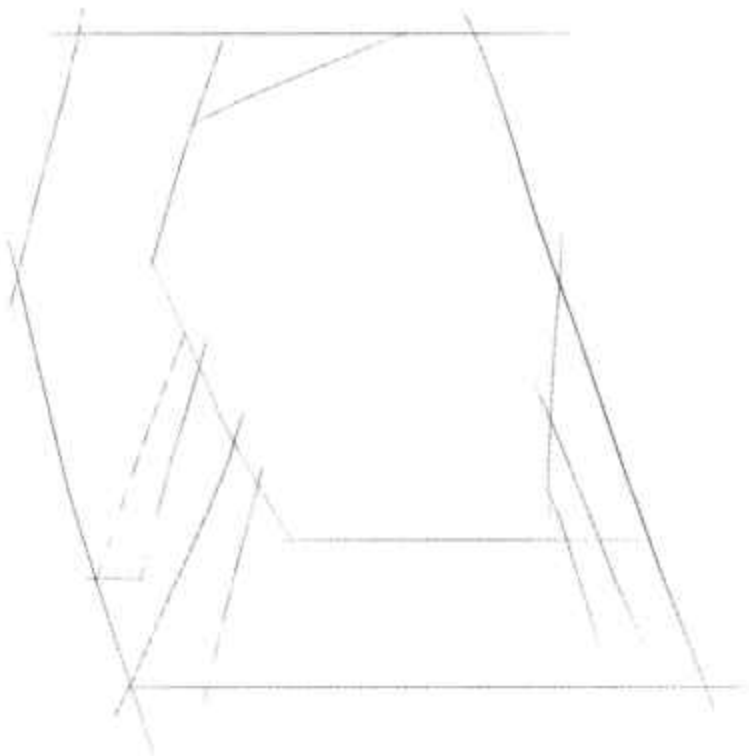
❹ 接下来在脖子和马尾的位置为马添加毛发效果，绘画时注意线条的流畅性。

❺

在马的起稿完成之后，下面我们为马添加阴影效果。

绘制时注意调子的位置，另外在绘制初步调子时注意线条要画得轻一些，绘画重点在马的头部和马尾的部分，绘画时注意调子的明暗要分明。

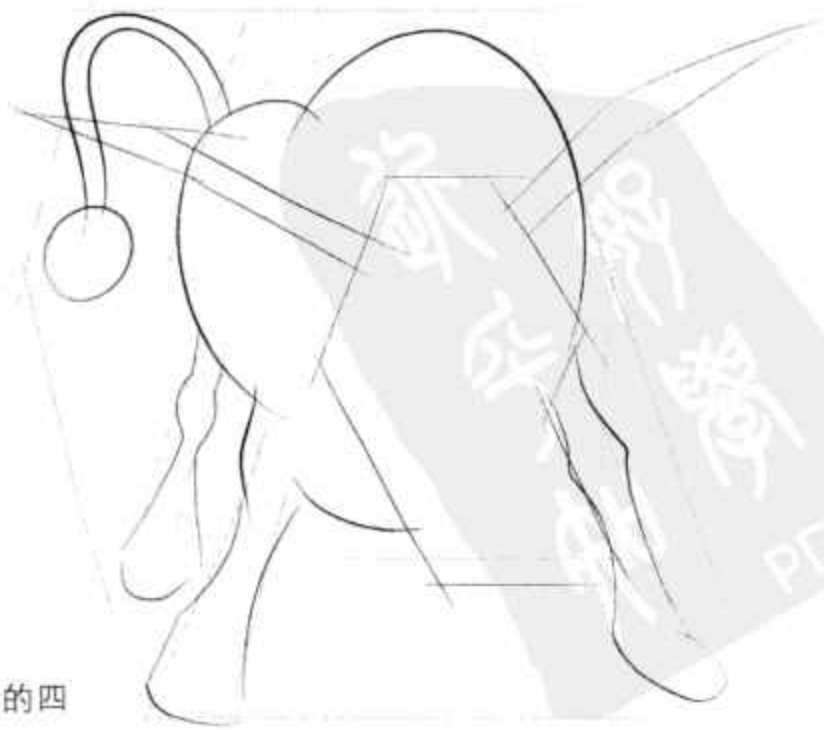
## 驴的绘制



❶

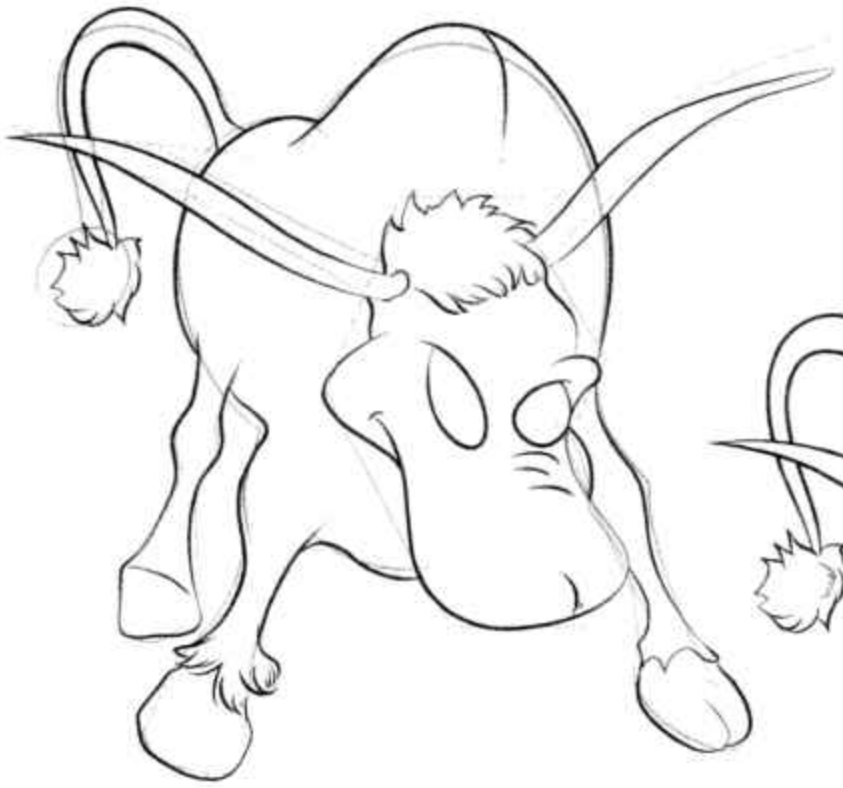
下面我们来绘制一头处于攻击状态的驴，驴的表情凶猛，两个犄角立着，头部前倾，背部拱起，尾巴自然翘起，整体呈预备状态。

绘制起稿时要注意对驴整体形态的把握。



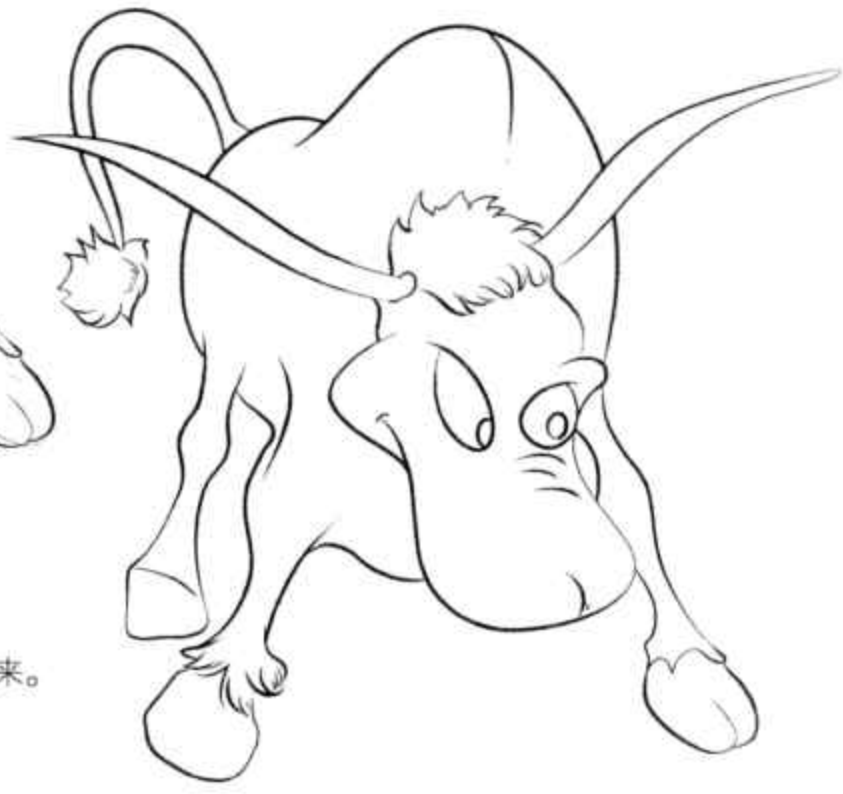
❷

以轮廓线为基础绘制出驴的四肢、尾巴和头部形状。



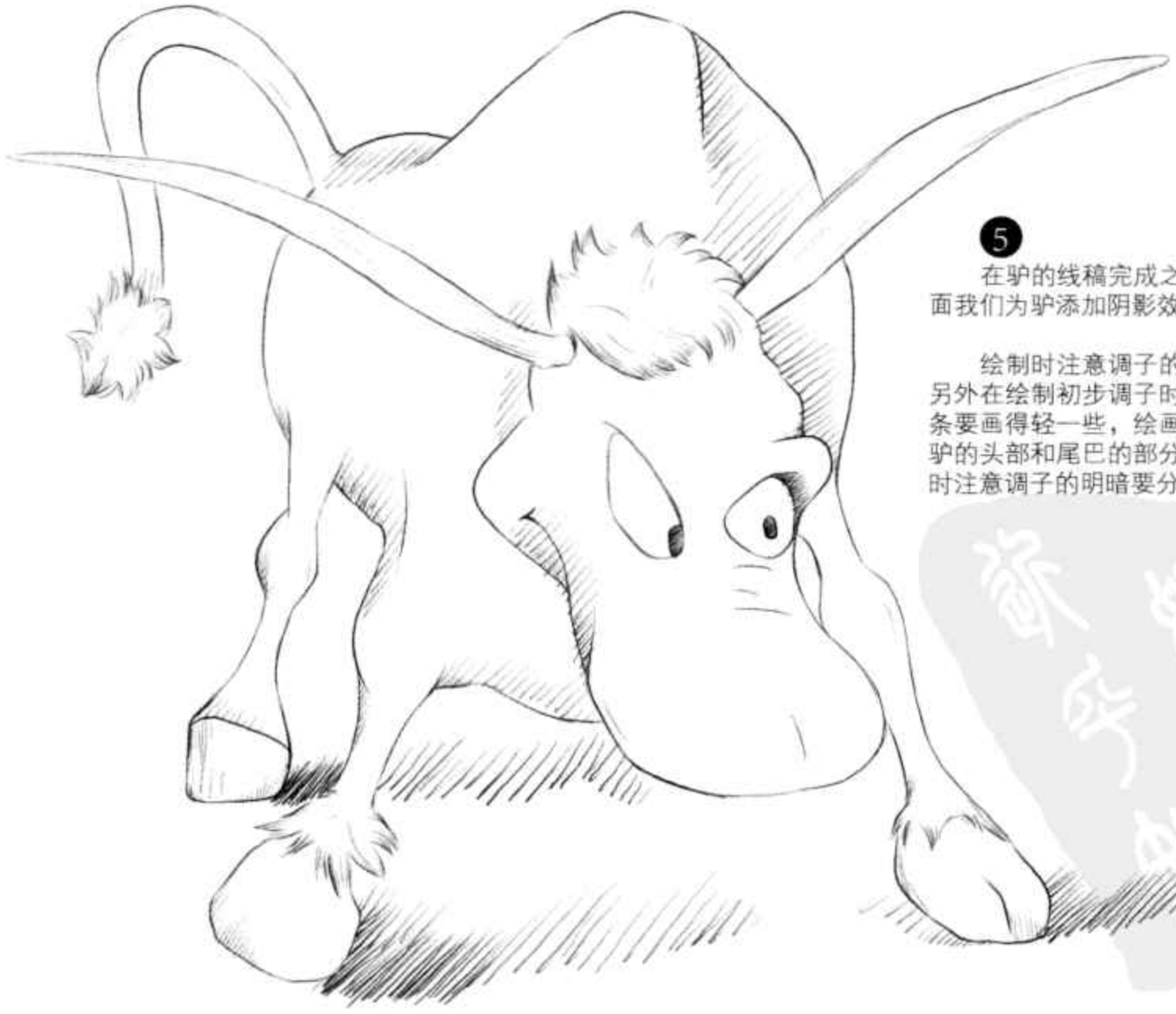
❸

继续深入，绘制出驴的五官，表现出双目圆瞪的效果。



❹

擦除多余的杂乱线条，将最终的线稿确定下来。



❺

在驴的线稿完成之后，下面我们为驴添加阴影效果。

绘制时注意调子的位置，另外在绘制初步调子时注意线条要画得轻一些，绘画重点在驴的头部和尾巴的部分，绘画时注意调子的明暗要分明。

## 大象的绘制

❶ 用简单的线条来确定大象的头部、躯干和四肢的位置。

绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得随意一些。

❷ 在轮廓线的基础上逐步地画出大象的外轮廓。
绘画时注意头部与躯干的比例，以及四肢的准确位置。

❸ 对线稿进行整体深入地绘画，在五官上确定眼睛、耳朵、鼻子及獠牙的位置，另外确定四肢的具体位置。

❹ 下面继续为大象添加细节，大象的基本形态绘制完成后，试将起稿线擦除以查看结果。
绘画时注意大象整体细节的表现。

❺

接下来给大象的五官和四肢添加调子，增加画面的立体效果。

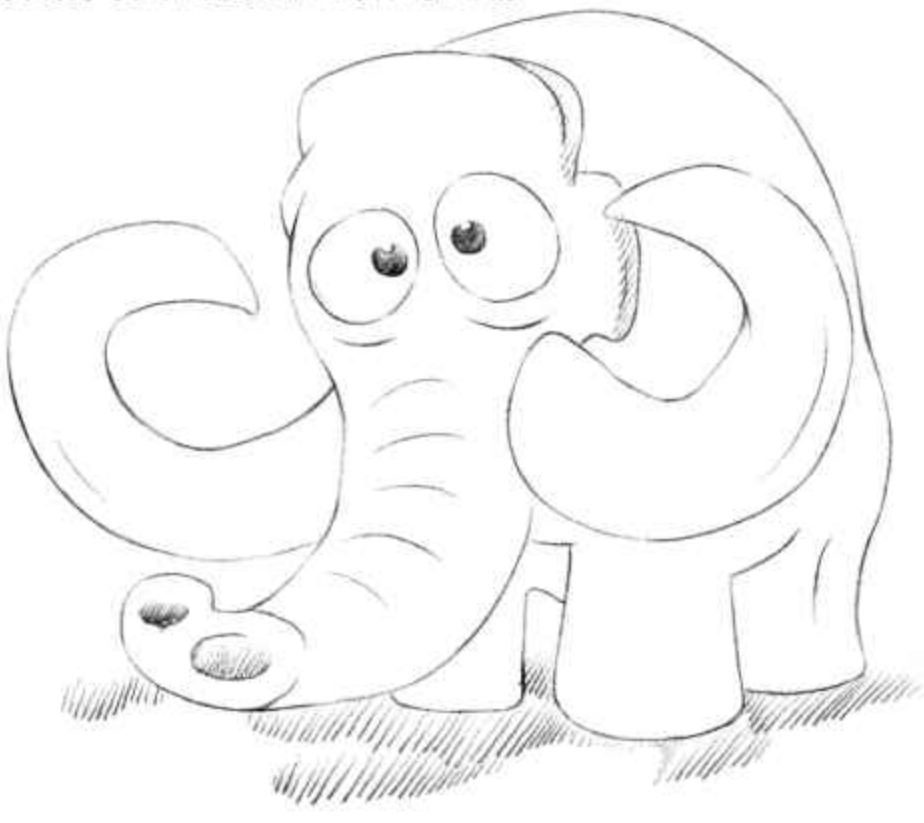
绘画时注意将大象的眼睛和嘴巴画得黑一些，另外还要注意线条的粗细和轻重变化。

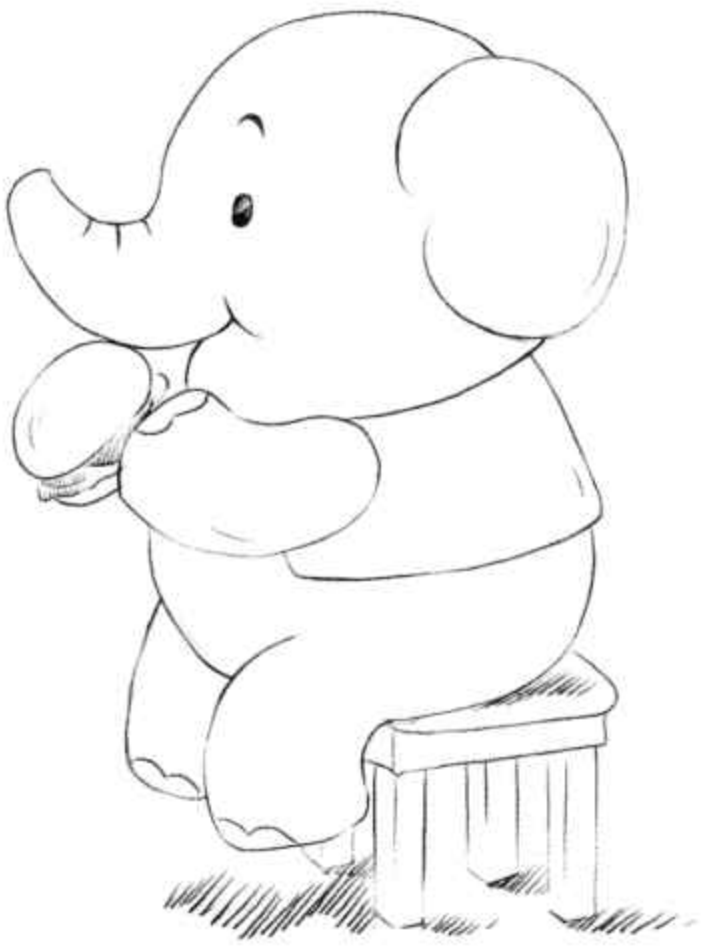
大象的其他形态举例如下所示。

这是一头可爱的小象，正在用长鼻子喷水给自己洗澡，绘画时注意头部和身体的比例及五官与肢体的表现。

这是一个比较夸张的大象形象，大象长着一对巨大的獠牙，眼睛和鼻孔都很大。

绘画时注意大象眼睛的绘制及高光的表现，另外注意头部和身体的比例。





这是一头坐在板凳上玩耍的小象，玩具和生活用具是动物拟人化的一种很好的表现方式，绘画时注意道具的选用要和动物角色相匹配。

这是一头边跳舞边喷水的小象，笨拙的舞姿显得十分可爱，绘画时注意水花和小象的比例。

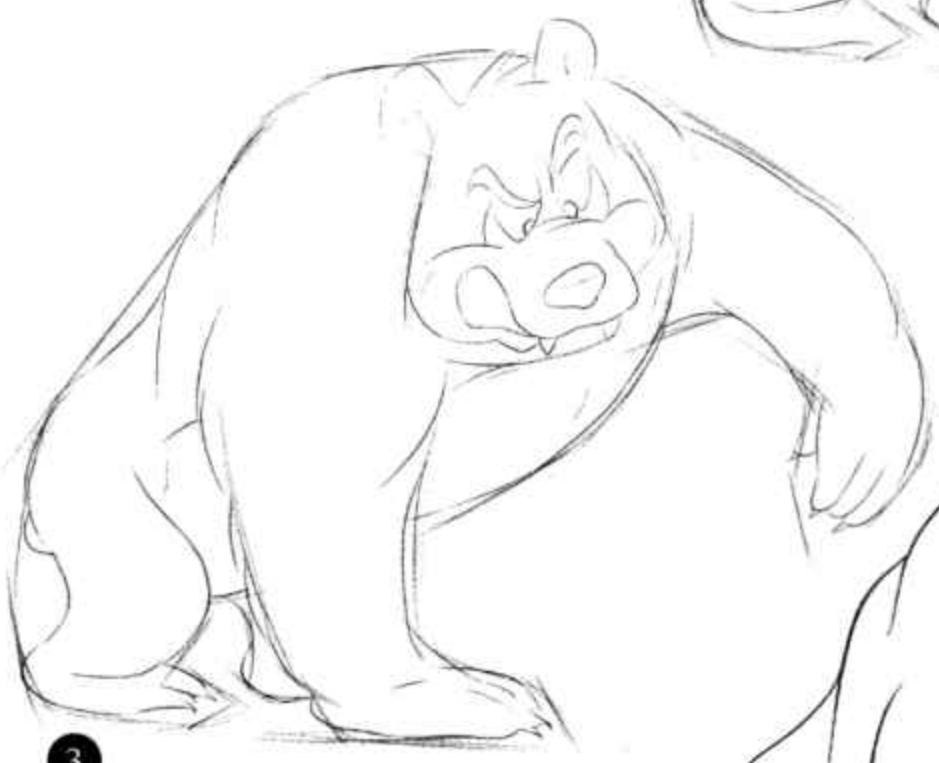
## 熊的绘制

❶ 用简练的线条画出熊的基本形状及基本动态。

绘制时注意线条要有一定的概括性。

❷ 在轮廓线的基础上逐步刻画出熊的头部及四肢。

绘画时注意头部与身体的比例。



❸ 继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后添加一些细节（如五官、耳朵及四肢的绘制）。

绘制时要注意熊表情的细致刻画。

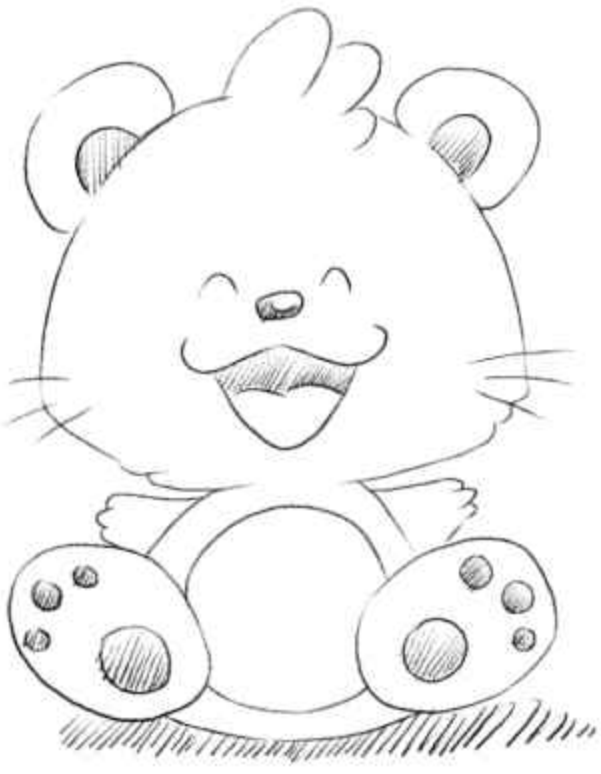
❹ 接下来给熊的头部和身体添加调子，使画面看起来更加完善。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，有一个整体的概括就好。

脚部和投影衔接处的表现。

5 绘画完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

熊的其他形态举例如下图所示。



熊虽然很凶猛，但是它的外形往往很可爱。我们在绘制时可以将可爱作为熊的一个特征来进行刻画。

这是一个玩具熊的形象，玩具熊的最大特点是目光呆滞、身体死板，缺乏灵活性。

绘制时要注意头部与身体的比例，另外要突出玩具熊的可爱。

同样是玩具熊的形象，但在设计上赋予了更为生动的表情，不再死气沉沉的。

这是一只摘花的小熊，小熊略微歪着头，看着拿在手里的小花，另一只手自然弯曲，身体稍稍前倾，双腿呈半蹲状态。

绘制时注意花要画得简单些，不然会有喧宾夺主的感觉。

熊的绘制多半以圆形和椭圆形为主，在表现上也要以圆胖的形象来塑造。

在绘制此熊时，注意四肢与身体的比例，腿要画得短一些，而身体要画得大一些，这样更能够突出熊的特征。

## 狮子的绘制

1

勾勒出狮子的外轮廓，确定动物的基本形态。绘画时注意线条要简练概括。

2

在线稿的基础上继续对狮子进行深入绘画，完善狮子的头部、四肢及尾巴。

绘制时注意头部毛发与脸部的比例关系。

3

绘制脸部，确定耳朵和五官的位置并完善四肢的绘制。

绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

4

接下来完成线稿的绘制。

绘画时注意表情的刻画、肢体的表现及尾巴的走向。

❺ 对狮子进行整体调整，为画面添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

绘制五官时注意眼神的把握，抓住面部特征。

绘画时注意沿着爪子的投影边缘要画得深一些，要与爪子区分开。

狮子的其他形态举例如下图所示。

狮子留给人们的印象是凶猛的野兽，但在动漫世界里它的凶猛会被表现为威猛勇敢，有时还会显得善良、可爱。

这都是在动漫绘画里的表现手法，大家可以发挥自己的想象，创作出不同风格的狮子。

## 老虎的绘制

❶

用简练的线条来确定老虎的头部、躯干及四肢等基本形态。

绘制时注意线条要有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上逐步对其进行细致刻画，使老虎的形态更加明显。

绘画时注意老虎外形的把握。

❸

下面我们来绘制老虎的五官（头部的“王”字是老虎特有的特征），另外添加尾巴的细节部分。

绘制时要注意眼睛和耳朵的位置。

❹

下面我们来为老虎添加一些虎纹，然后将多余的起稿线擦除以方便观看效果。

绘制虎纹时注意纹理要随着身体结构走。

❺

对画面整体进行调整，绘画完成后，为其添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

老虎的其他形态举例如下图所示。

这是一只四脚朝天躺着的老虎，几乎看不到老虎的五官，只有鼻子和牙齿露在外面。

绘制时要注意老虎外形的把握，另外虎纹是老虎的一大特征，这个特点是一定要体现出来的。

这是一只老虎的拟人形象，绘制时要注意整体姿态的刻画，以及面部表情和四肢的表现。

## 蝙蝠的绘制

❶

蝙蝠都是白天憩息、夜间觅食的，蝙蝠的翼是在进化过程中由前肢演化而来的，由其修长的爪子之间相连的皮肤构成，外耳向前突出，很大，而且活动非常灵活，这都是在勾勒轮廓时需要注意的特征。

❷

将蝙蝠的耳朵、头部和翼的形状确定下来，并将头部五官的位置标示出来。

❸

继续深入绘制，将头部的细节，如眼睛、牙齿等绘制出来，翼上的弯曲结构也需要画出来。

❹

整理线稿，这里描绘的是一个卡通造型的蝙蝠，结构较为简单可爱。

❺

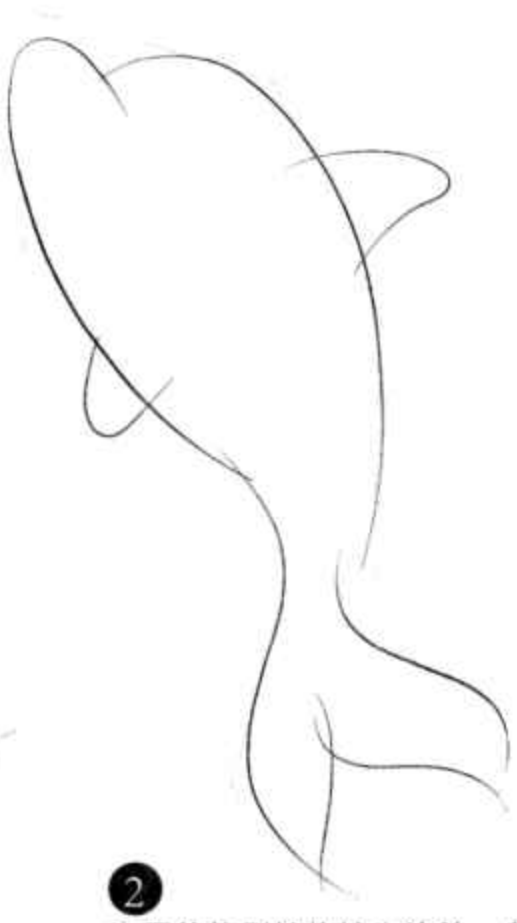
在原有线稿的基础上继续对蝙蝠的调子进行细致刻画，调子的绘画重点应该放在蝙蝠的五官和翼上。

绘画时注意上调子的位置，正确的调子能够很好地起到衬托的作用。

## 海豚的绘制

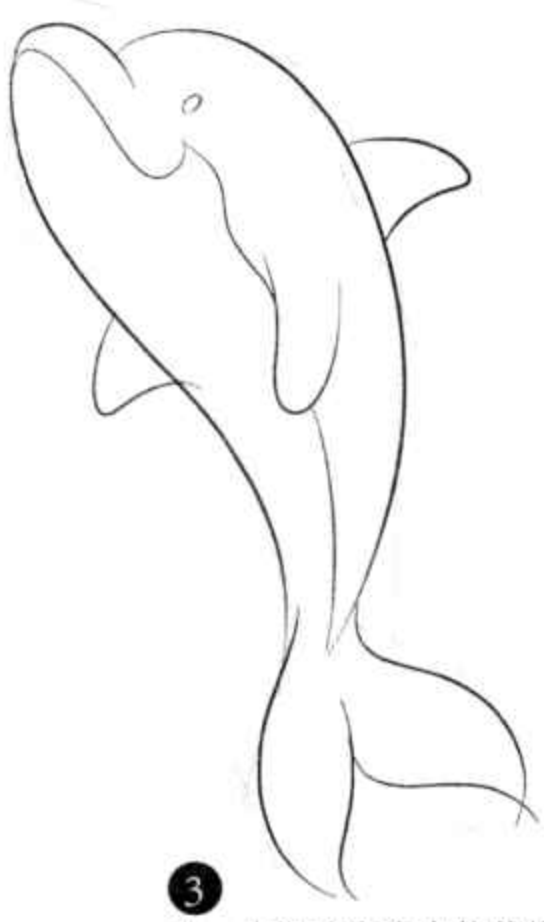
❶

海豚属于体型较小的鲸类，是一种本领超群、聪明伶俐的海中哺乳动物，常会出现在各种动漫作品中。用简练的线条确定海豚的基本形态



❷

海豚的体型结构较为简单，身体上也没有什么繁复的花纹，在绘制时只要将线条把握准确即可。



❸

进一步调整海豚身体的线条，特别是流水线的造型和鱼鳍、尾巴的形状比例。

❹

擦除多余的线条，完成线稿的绘制。

❺

在绘制完之后，添加水花的效果，注意海豚和水花的距离及相互关系。

给海豚的身体和水花添加调子，增加画面的层次感和立体感。

# 鸟类脊椎动物的绘制

## 长尾雉的绘制

❶

在确定了鸟的形态后，用简练的线条大致地将鸟的外轮廓绘制出来。

绘画时注意用线要具有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出鸟全身的轮廓线，大致地确定出头部、躯干和尾巴的位置。

绘画时注意鸟视角的把握。

❸

对线稿整体进行深入绘制，注意对头部五官细节的刻画及翅膀与尾巴的表现。

绘制时要注意眼睛和身体的内部结构。

❹

对线稿整体进行细致调整，绘画完成后，将多余的起稿线擦除，方便观看效果。

绘画时注意长尾雉长长的翎羽的表现。

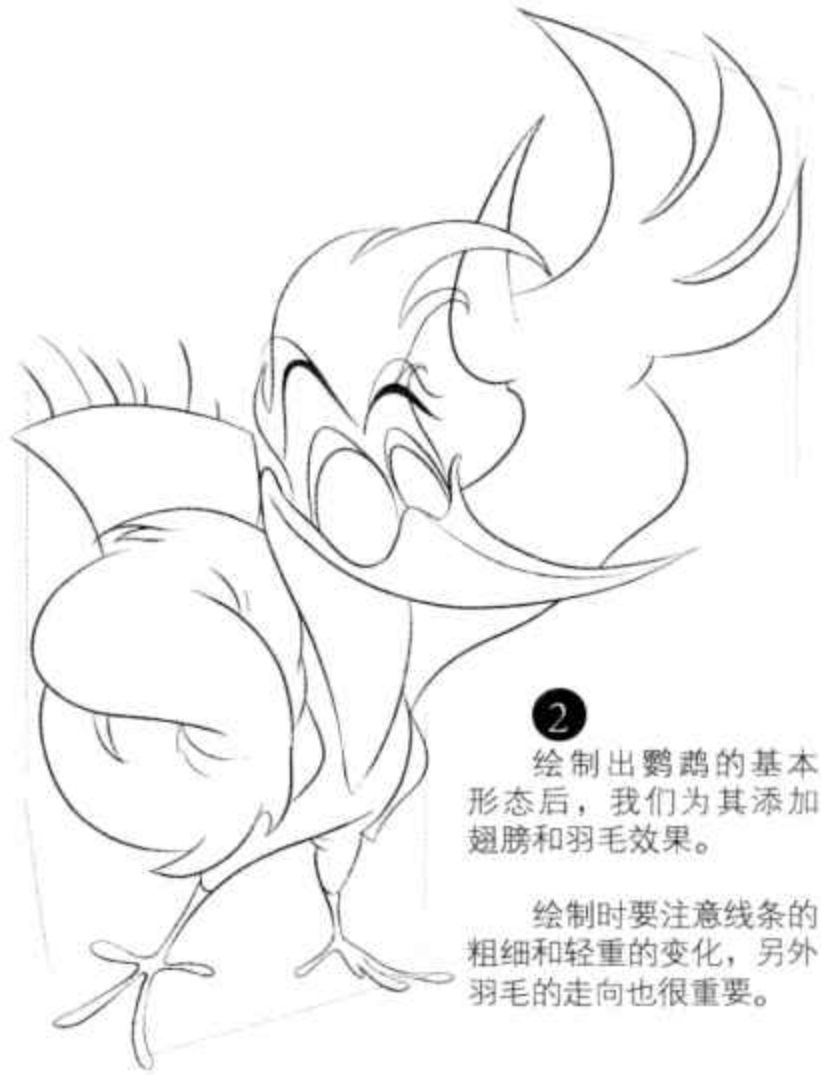
5

对画面整体进行调整，绘画完成后，为其添加阴影效果，使鸟的角色形象更加突出。

## 鹦鹉的绘制

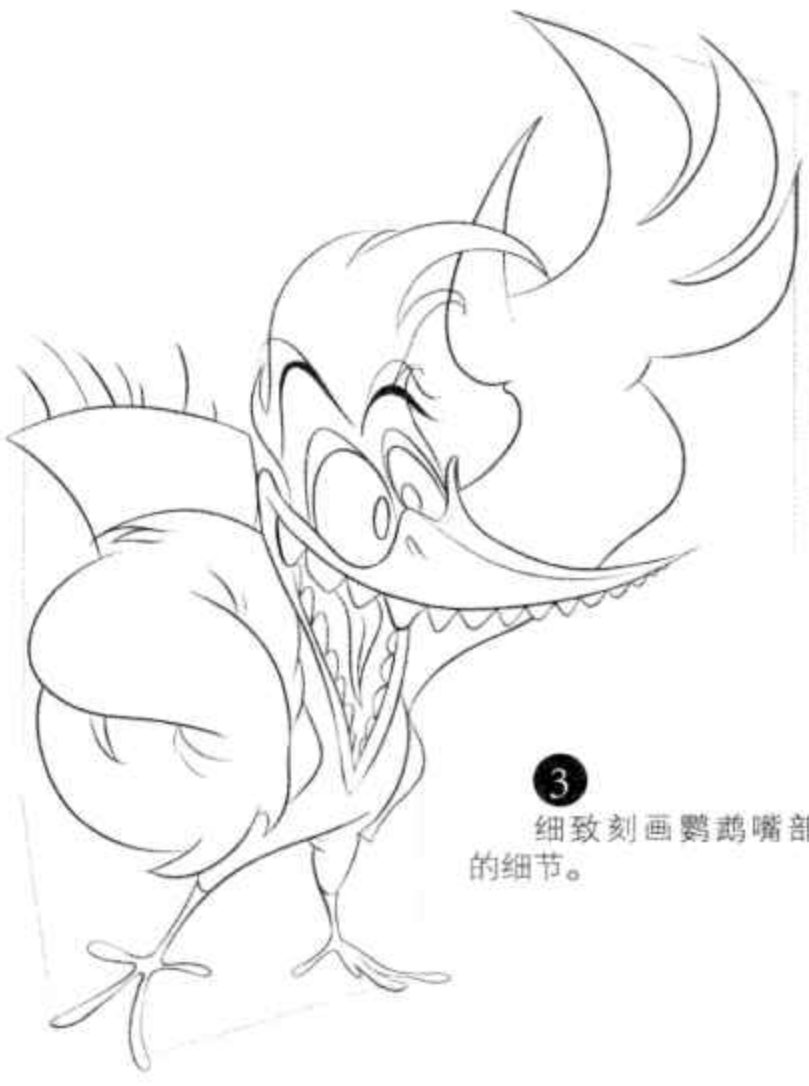
❶ 下面我们来绘制一只鹦鹉形象，首先在起稿时我们要抓住此鹦鹉的特点。它一只翅膀向上挥起，另一只翅膀掐腰，张大嘴巴，一副十分兴奋的模样。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感。

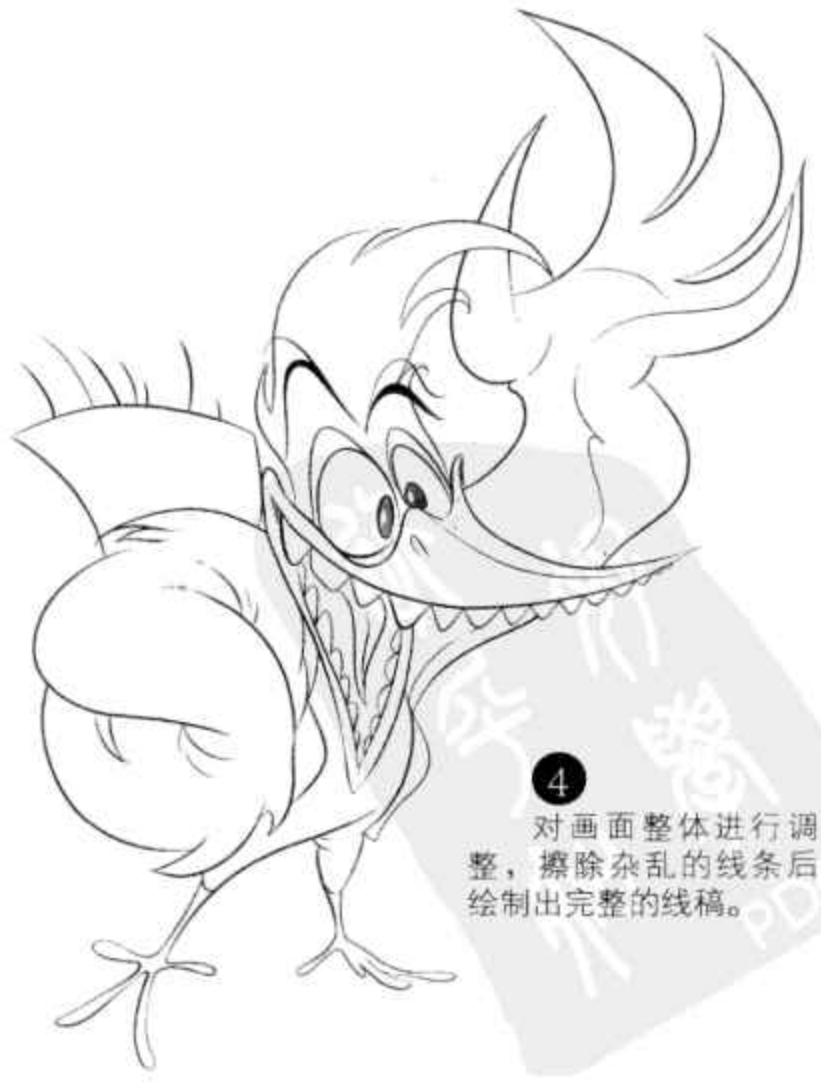


❷ 绘制出鹦鹉的基本形态后，我们为其添加翅膀和羽毛效果。

绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化，另外羽毛的走向也很重要。



❸ 细致刻画鹦鹉嘴部的细节。



❹ 对画面整体进行调整，擦除杂乱的线条后绘制出完整的线稿。

❺ 为其添加阴影效果，使鹦鹉的角色形象更加突出。

## 老鹰的绘制

❶

绘制一只卡通老鹰的形象可以适当地夸张一些。它的脖子较长，嘴巴较大，头部向前探视着，身体蹲坐在树干上。

❷

继续绘制老鹰身体的各部分结构，明确老鹰眼睛、嘴巴、身体和爪子的位置。

绘制时要注意整体形态的刻画，另外要掌握好动作的平衡感。

❸

在初步形态绘制完成后，我们来对细节进行刻画（如眼睛、嘴巴、脖子和翅膀）。绘制完成后，我们为其添加褶皱和羽毛效果。

绘制时要注意线条的流畅性，以及粗细和轻重的变化。

❹

完成老鹰的线稿绘制。

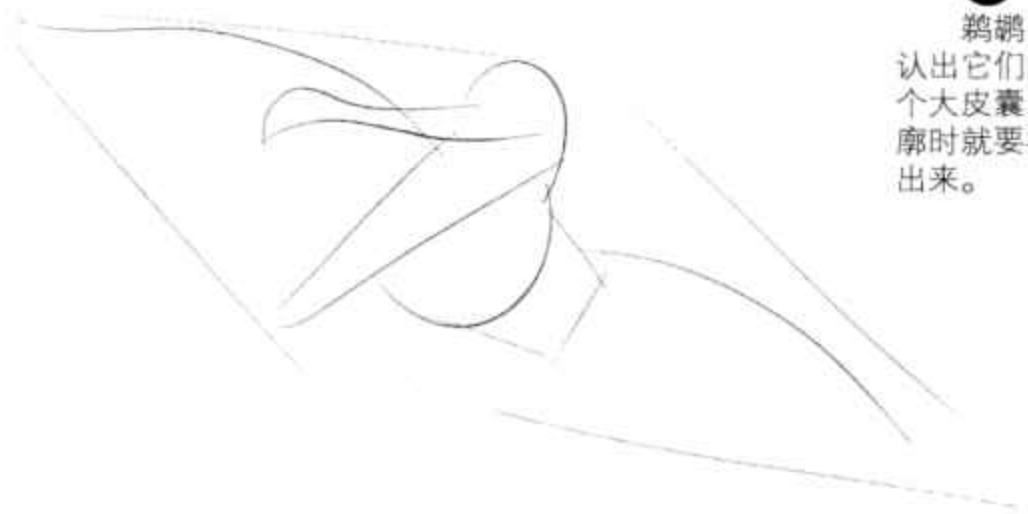
在绘制五官时要注意眼神和嘴巴弯曲程度的把握，另外爪子的绘制也很重要。

注意老鹰眼神的绘制，看起来既狡猾又犀利。

❺

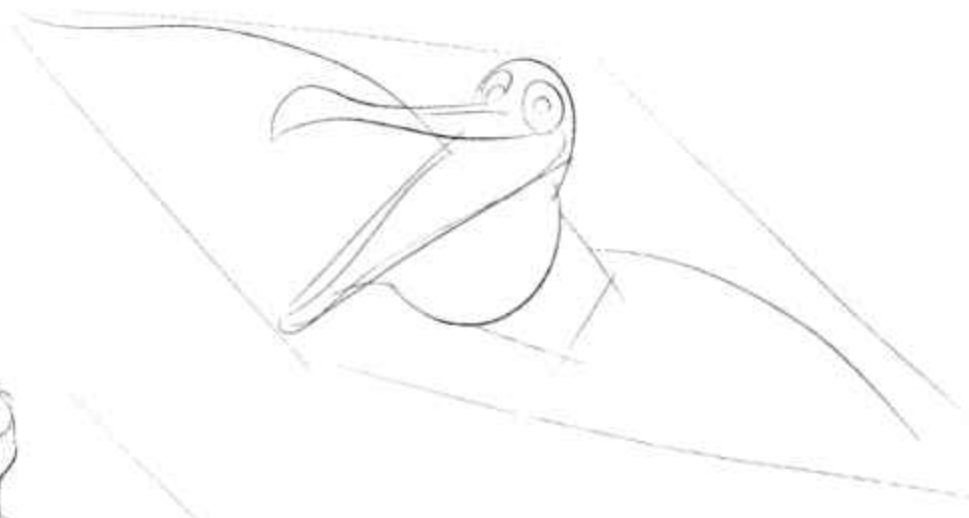
对画面整体进行调整，绘制完成后，再为其添加阴影效果，使老鹰的角色形象更加突出。

## 鹈鹕的绘制



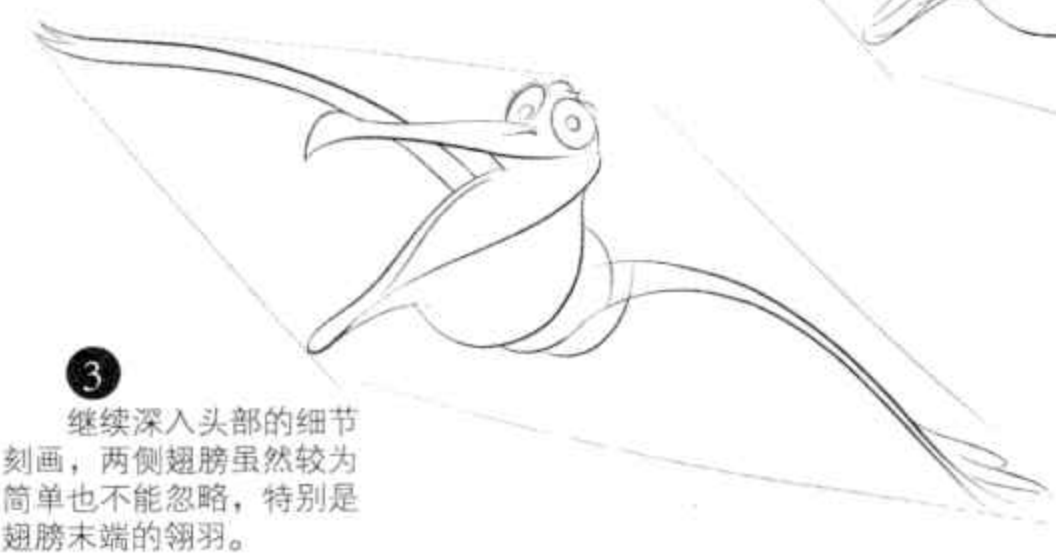
❶

鹈鹕，让人一眼就能认出它们的是嘴下面的那个大皮囊，在勾勒基本轮廓时就要把这一特征表现出来。



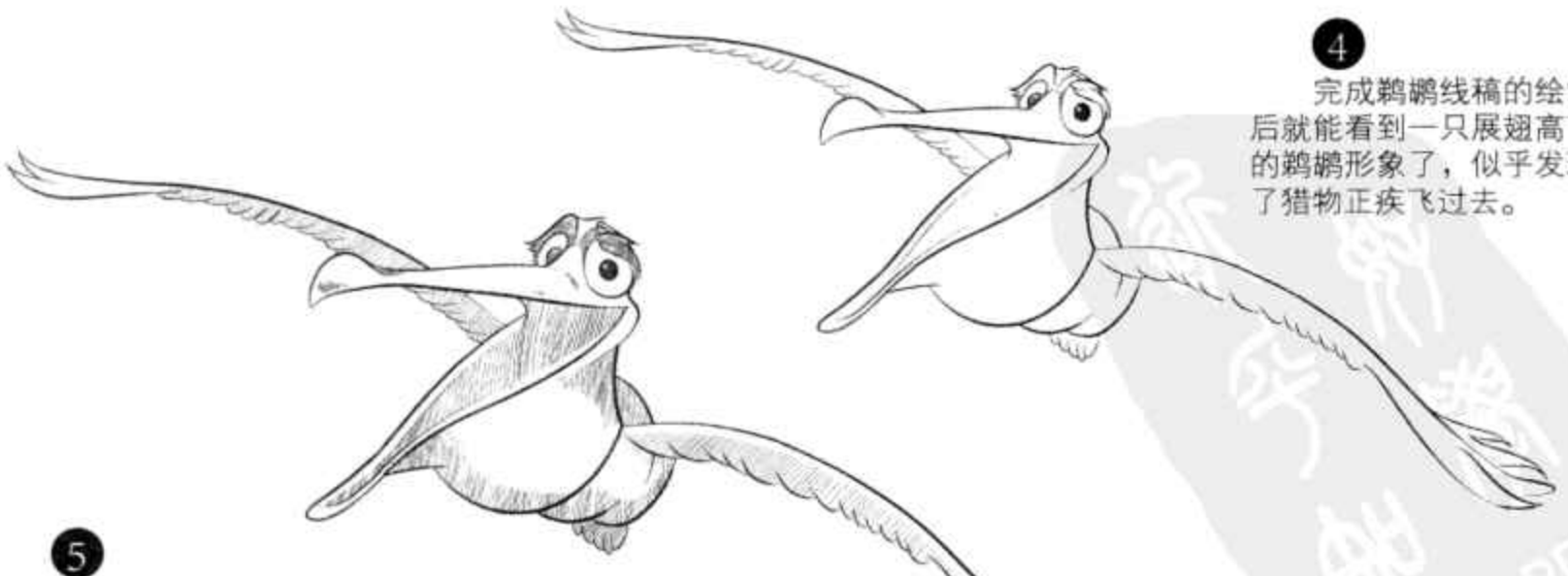
❷

鹈鹕的形状重点集中于头部，在绘制时将嘴巴和眼睛的位置安排好。



❸

继续深入头部的细节刻画，两侧翅膀虽然较为简单也不能忽略，特别是翅膀末端的翎羽。



❹

完成鹈鹕线稿的绘制后就能看到一只展翅高飞的鹈鹕形象了，似乎发现了猎物正疾飞过去。

❺

以线稿为基础继续加强对鹈鹕阴影的深入刻画，以表现画面的立体效果。

绘画时注意重点突出五官，特别是嘴巴的刻画，另外线条要绘制得重一些。

## 凤凰的绘制

❶

凤凰是古代传说中的百鸟之王，羽毛一般被描述为赤红色，是吉祥和谐的象征，是一种代表幸福的灵物，在动漫绘画中常常被人加以各种不同想象来进行描述。

❷

凤凰的翅膀较大，尾羽数量也较多，而且都属于羽毛繁复的造型，在轮廓线的基础上进行绘制时要多加注意。

❸

进一步将凤凰翅膀上和尾羽上的羽毛都绘制清楚，并仔细画出其头部和头部上方的翎羽结构。

❹

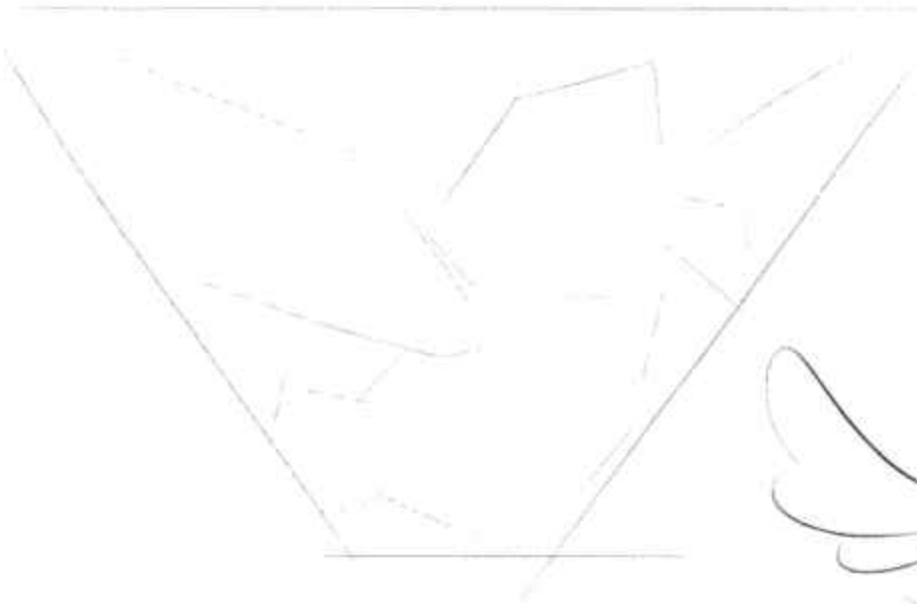
清除多余的线条，整理出完整的线稿，由于羽毛众多，在整理过程中要十分仔细，避免将准确的线条擦除。

头部光影的绘制。

❺

为凤凰的五官、身体和翅膀添加调子，增加画面的立体效果。
绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，但翅膀的细节绘制不可忽略。

## 海鸥的绘制



❶

海鸥是一种中等体型的鸥，身姿健美，惹人喜爱，其身体下部的羽毛就像雪一样晶莹洁白，这里绘制的是海鸥的卡通形象。

❷

对线稿整体进行深入描绘，明确翅膀的形态。

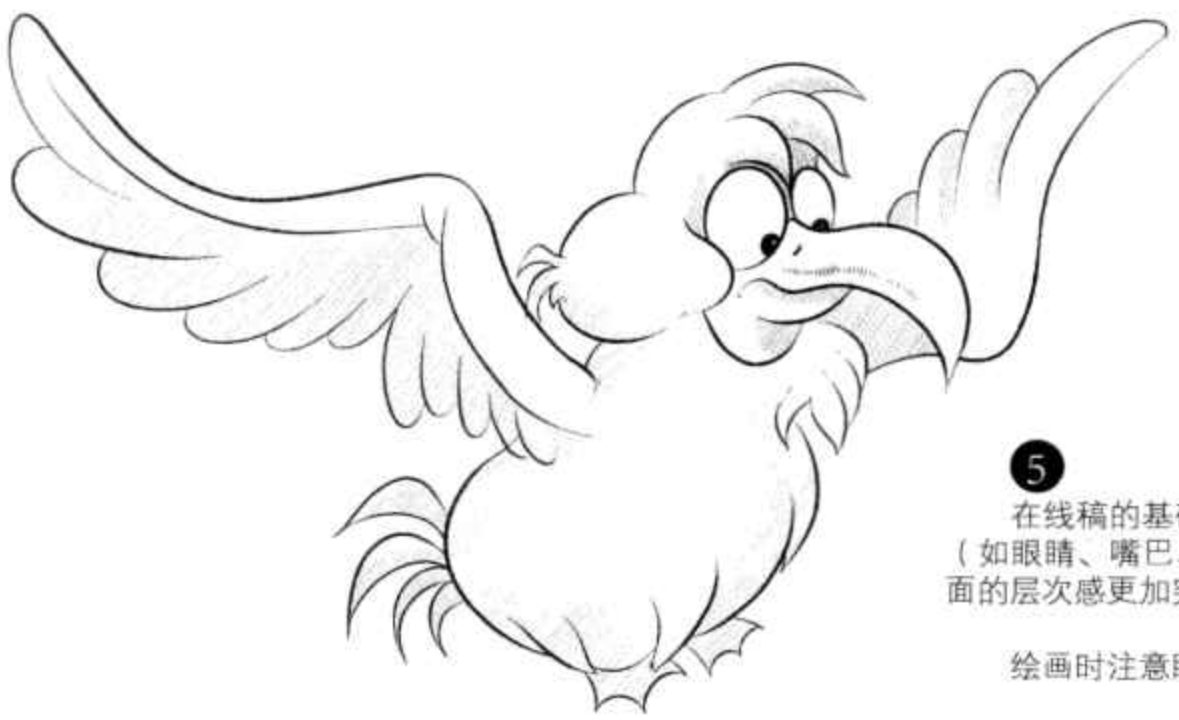
绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

❸

继续完善海鸥细节的刻画，将海鸥身体和翅膀末端的羽毛结构表现出来，并画出其特有的五官。

❹

完成线稿的绘制后就能够看到一直拍打翅膀的海鸥了。



❺

在线稿的基础上继续对海鸥进行阴影的刻画（如眼睛、嘴巴、翅膀、尾巴和爪子等），使画面的层次感更加突出。

绘画时注意眼神的刻画及整体效果的把握。

## 仙鹤的绘制

❶ 仙鹤性情高雅，形态美丽，素以喙、颈、腿“三长”著称，直立时可达一米多高，这里绘制的是略带拟人化的仙鹤形象，摆出一副武打动作。

❷ 在轮廓线的基础上将仙鹤的造型绘制出来，特别是双腿叉开、左侧翅膀竖起、右侧翅膀伸展这一特殊造型。

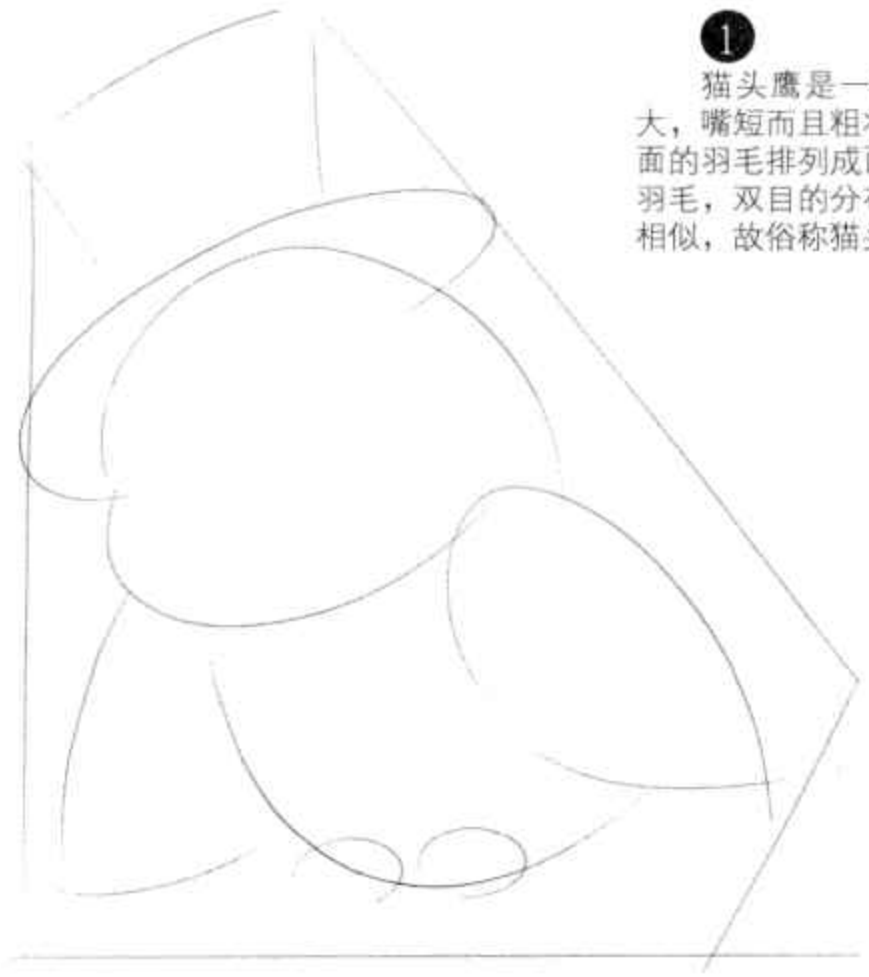
❸ 确定了结构造型后，深入刻画仙鹤的头部细节、翅膀羽毛和草帽的形状。

❹ 整理画面，完成仙鹤线稿的绘制，将仙鹤栩栩如生的武打造型准确展现出来。

❺ 接下来为仙鹤的头部和身体添加调子，使画面看起来更具立体感。

绘画时注意仙鹤的头部顶着一顶草帽，草帽在头部的投影也不可忽略。

## 猫头鹰的绘制



❶

猫头鹰是一种夜行性动物，其头宽大，嘴短而且粗壮，前端呈钩状，头部正面的羽毛排列成面盘，部分种类具有耳状羽毛，双目的分布、面盘和耳羽与猫极其相似，故俗称猫头鹰。

❷

接下来对线稿整体进行深入绘画，绘制出猫头鹰的身体结构。

绘制时要注意猫头鹰身体上羽毛的细节表现。

❸

继续深入猫头鹰细节的刻画，将身体上的羽毛绘制完整，并将其脖子上挂着的铃铛也绘制出来。

❹

最后对画面整体进行调整，绘画时注意细节的处理，绘画完成后将起稿线擦除。

翅膀上羽毛阴影的绘制。

❺

绘制猫头鹰的光影效果，特别是对五官和爪子的绘制，另外头部和身体的羽毛只要表现在末梢即可。

绘画时注意重点突出五官的刻画，线条要画得重一些。

## 鸡的绘制

❶

用简单的线条绘制出鸡的外轮廓。

在绘制鸡的基本形体时要将鸡翅考虑进去。

❷

在轮廓线的基础上逐步地绘制出鸡的基本形体。

绘画时要注意绘制出鸡的头部、翅膀和腿部。

❸

下面绘制出鸡的头部、翅膀和爪子的形状。

在绘制腿部时注意外形的把握，双腿的位置直接决定了动物形象的运动状态。

❹

继续对鸡进行细致地刻画。在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意翅膀和尾巴的表现；在绘制身体时，要将脚部的细节部分画清楚。

在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。

❺

接下来给鸡的面部和肢体添加调子，增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，另外注意添加调子的位置。

## 鸭子的绘制

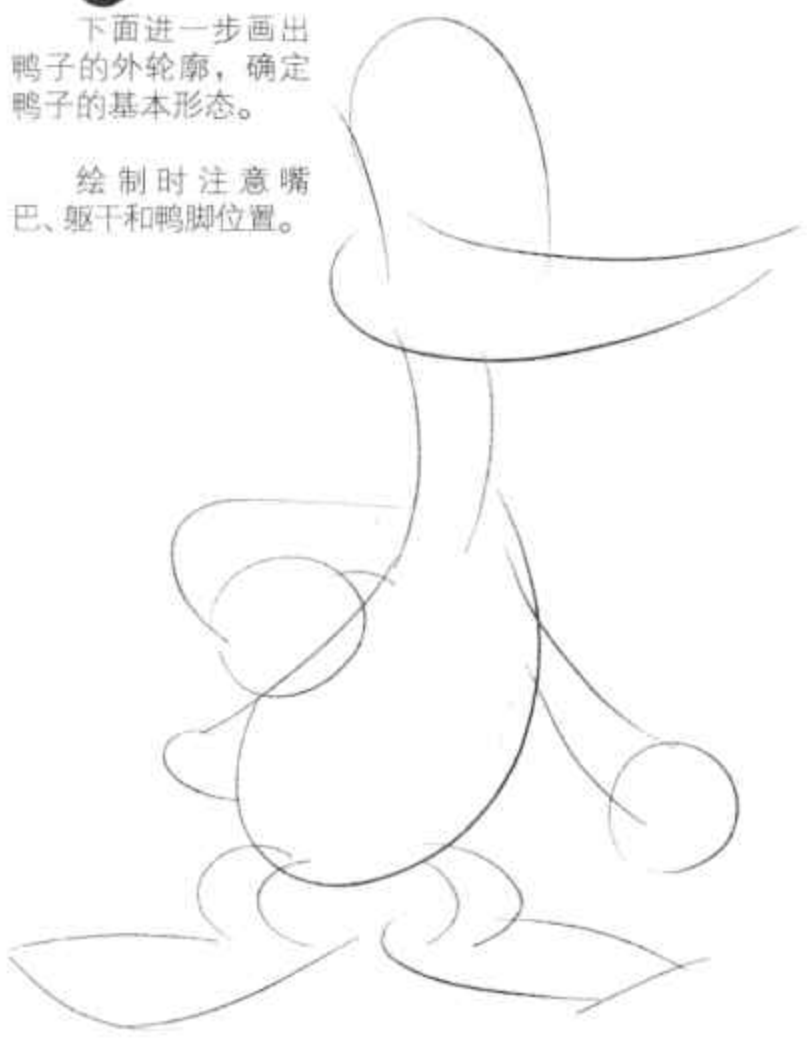
❶

下面我们来绘制一只发怒的鸭子，鸭子的面部表情愤怒，两个上肢一前一后位于身体的两侧，两只脚分开而立。

❷

下面进一步画出鸭子的外轮廓，确定鸭子的基本形态。

绘制时注意嘴巴、躯干和鸭脚位置。



❸

在初步绘画的基础上添加一些细节，绘画重点在五官上。绘画完成后为其添加阴影效果，以加强画面的层次感。

绘制五官的线条要画得粗重一些，另外注意眼神的把握。

❹

整理杂乱的线条并完成线稿的绘制。

绘制时注意表情的刻画和肢体基本形态的把握。

❺

在原有调子的基础上继续对鸭子进行深入刻画。

绘画时注意头部的细节刻画及翅膀和尾巴的绘制。另外鸭子的眼睛是向上看的，绘画时注意眼神的把握。

## 鹅的绘制

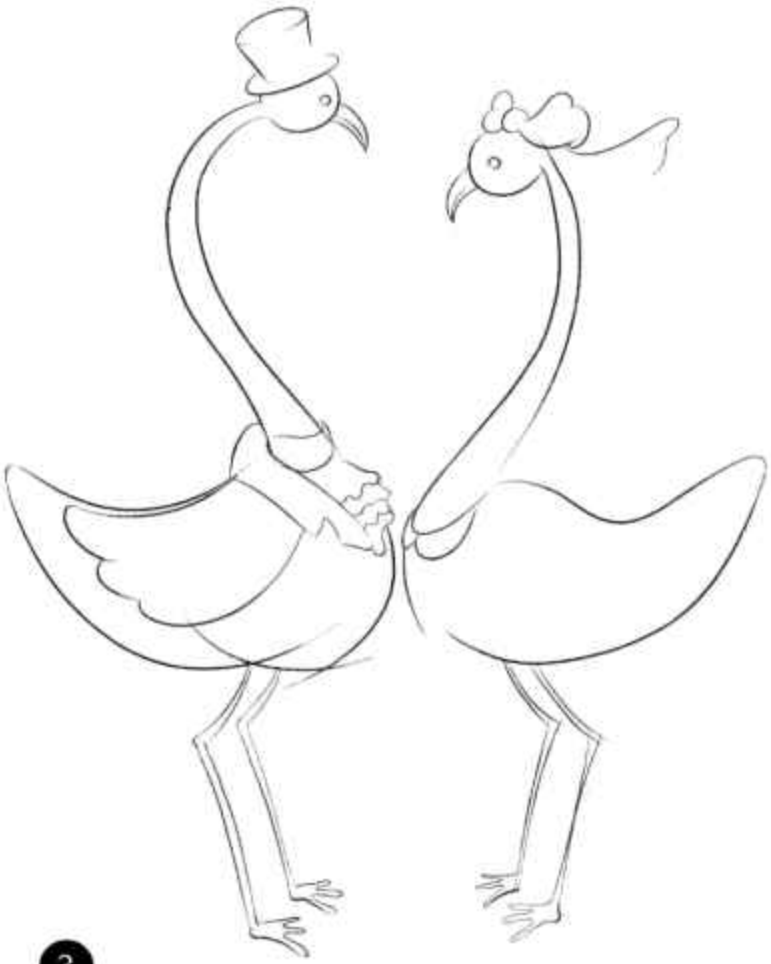
❶

用简单的线条来确定一对鹅的头部、躯干和四肢的位置。

❷

对线稿整体进行细致调整并明确鹅的外轮廓。

绘制时要注意线条粗细和轻重的变化。



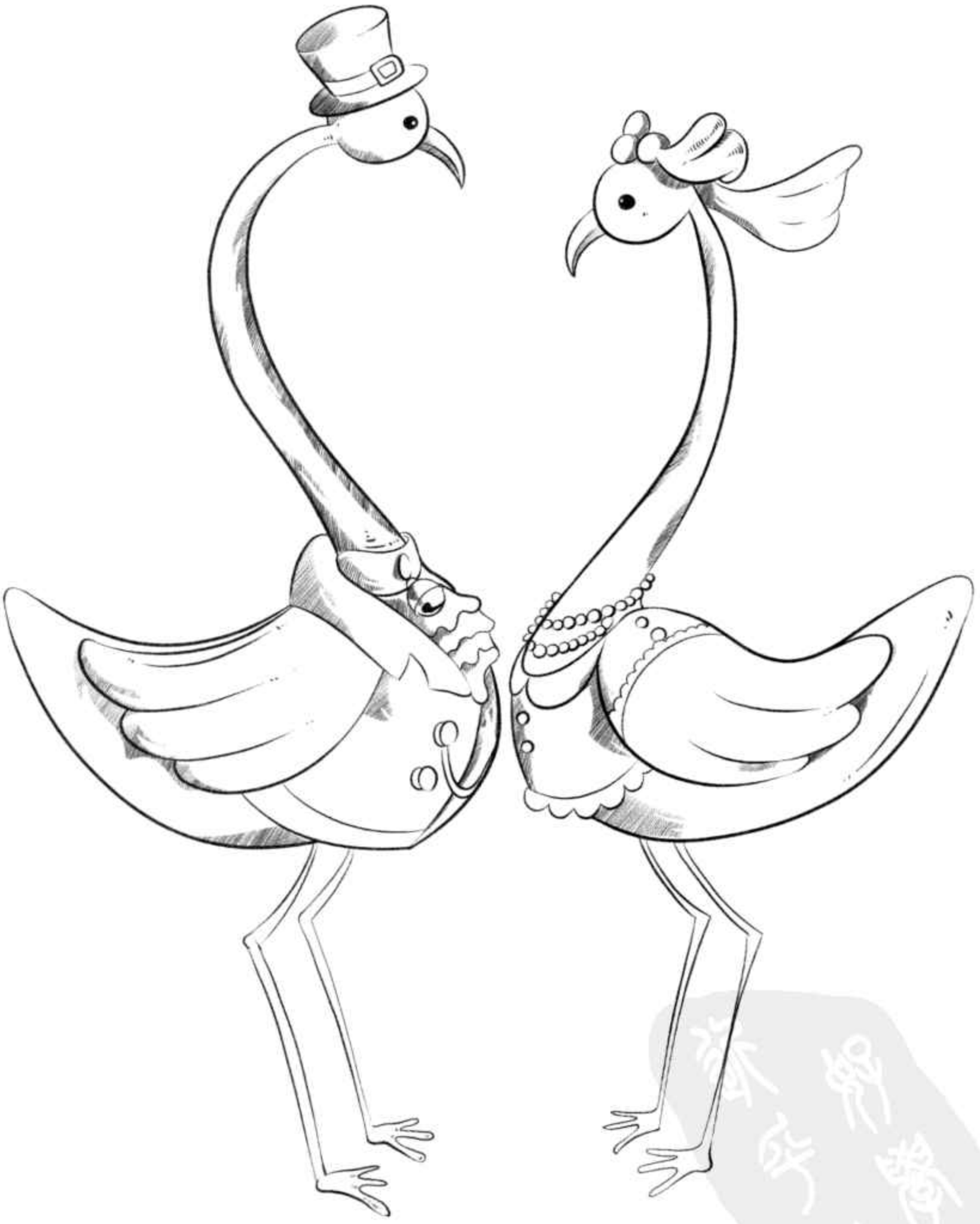
❸

继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后绘制一些细节（如眼睛、嘴巴、翅膀和腿部等）。

绘制时要注意外形的把握。

❹

对画面整体进行调整，绘制出完整的线稿。



5

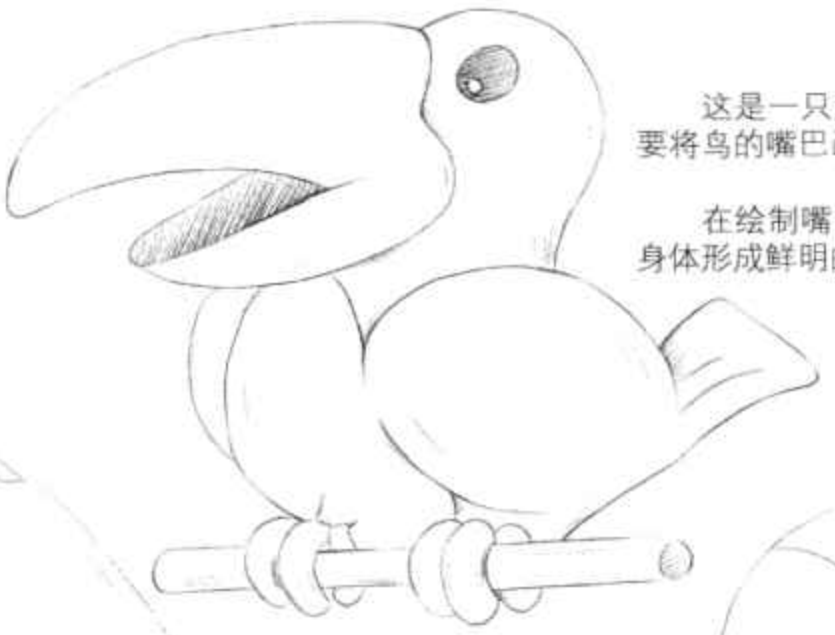
接下来给鹅的五官和身体添加调子，增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意上调子的位置，以及调子的概括性。

## 鸟类的其他形态

绘制鸟类时首先要抓住鸟的特征，然后再为其添加五官、羽毛等，最后再适当地为其添加阴影效果。绘制时要注意鸟虽然种类繁多，外形各异，但站在树干上的姿态基本相同，绘画时要将鸟的重心把握好。

在绘制之前首先要抓住鸟的基本特征，如嘴巴、翅膀、爪子的大小和形状等，另外卡通鸟的形态可以画得夸张一些。

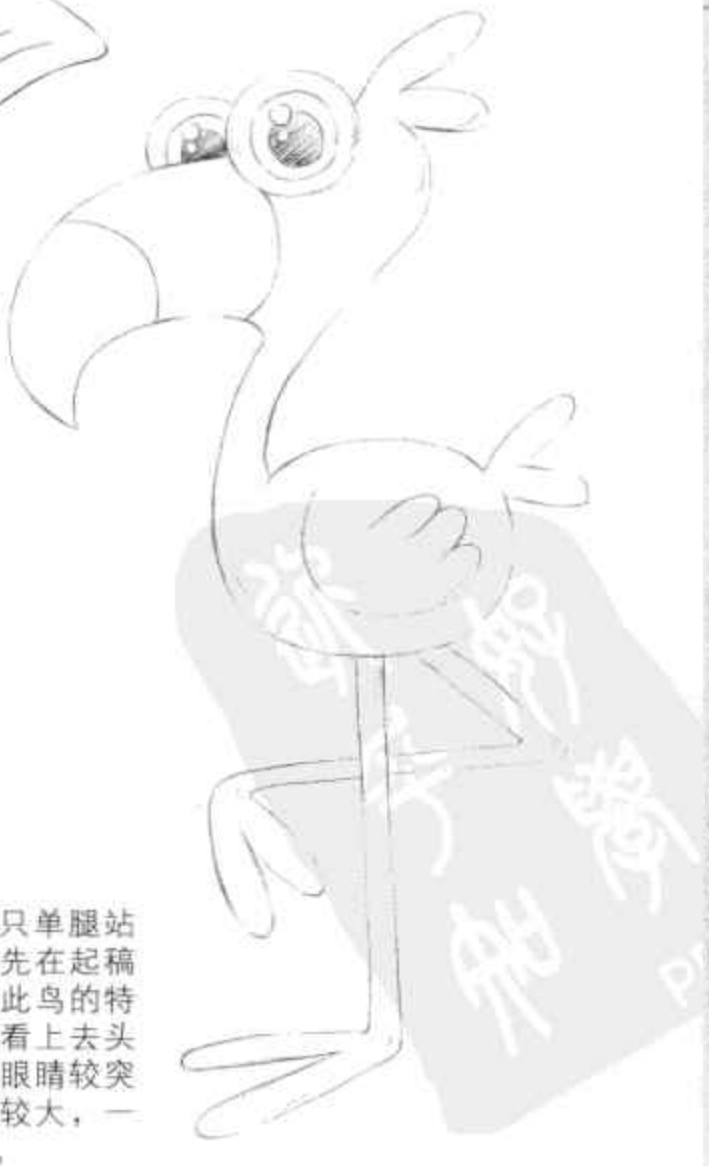


这是一只大嘴巴的鸟，首先在起稿时我们要将鸟的嘴巴画得大一些、夸张一些。

在绘制嘴巴时可以将其画得夸张一些，与身体形成鲜明的对比。

这是一只单腿站立在树枝上的鸟，不但需要画出鸟的部分，还要画出一截树枝的造型。

绘制时要把握好重心和动作的平衡感，另外在绘制抬起的腿时要把握好抬起得高度。



这是一只单腿站立的鸟，首先在起稿时就要抓住此鸟的特征。它整体看上去头大身子小，眼睛较突出，嘴巴比较大，一条腿站立着。

这是一只可爱又顽皮的小鸡形象，鸡的翅膀拟人化为手，并保持敬礼鞠躬的姿势。

这是一只较普通的公鸡形象，公鸡的整体形象很大众。

绘制时要注意头部与身体的比例，另外要突出阴影的表现。

这是一只可爱的小鸭子形象，漫步的姿态，头部略微仰起，两个翅膀自然下垂，步子较小。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感，确定头部朝向。

这是一只偏向于写实化的鸭子形象，在初步调子的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官和脖子上。

这是一只穿着衣服的拟人化鸭子形象，绘画时注意动物拟人的肢体表现，另外在绘画时要注意动物表情的刻画，以及线条轻重、粗细的变化。

# 爬行类脊椎动物的绘制

## 陆龟的绘制

❶

下面我们来绘制一只年老的乌龟，乌龟的眼睛较大，有长长的睫毛，嘴巴笑着张开，还戴着一副眼镜。

❷

在基本形态的基础上逐步勾勒出乌龟的外形。绘画时注意确定乌龟头部和四肢的位置。

❸

对线稿整体进行细致调整并刻画头部五官的细节，另外确定乌龟壳的位置。

绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

❹

乌龟的外形基本确定后，试将多余的起稿线擦除，以方便观看效果。

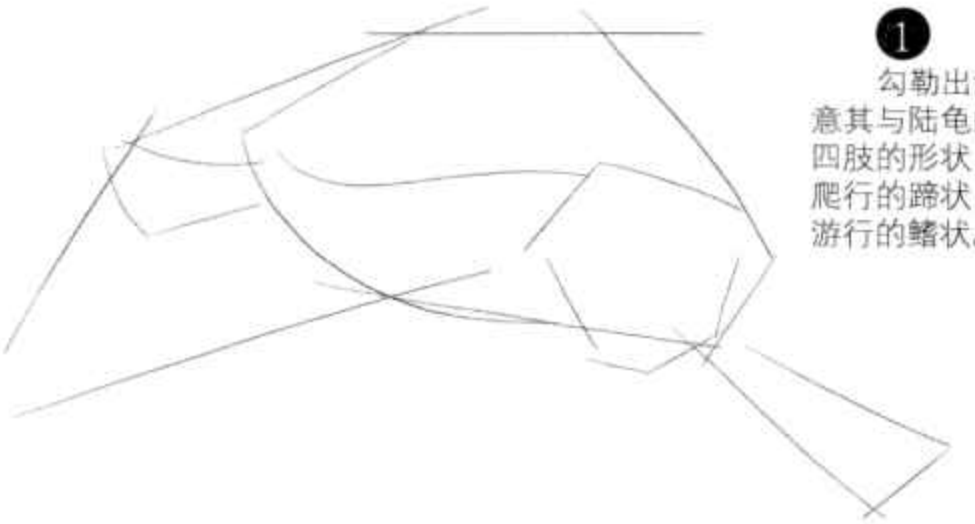
❺

接下来为乌龟添加调子，增加画面的立体效果。

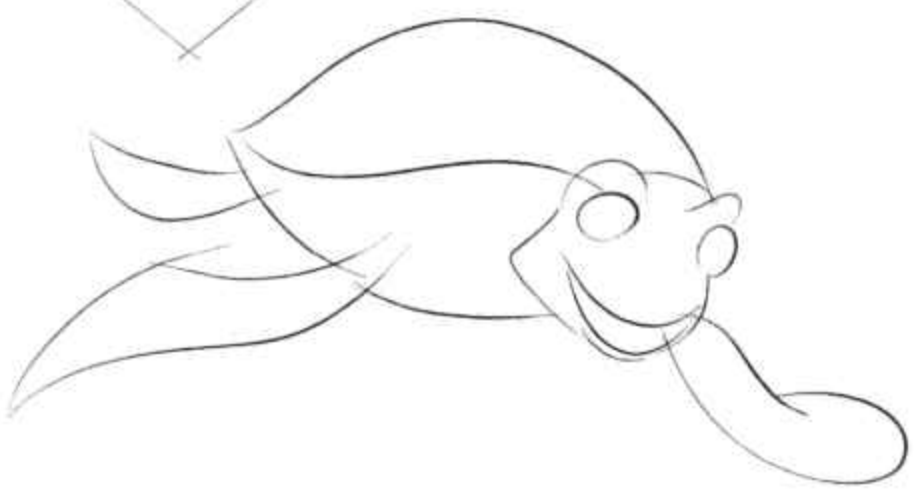
绘画时注意把握五官和龟壳部分的处理。

绘制时要注意头部与身体的比例关系，另外在绘制五官时可以画得重一些，突出角色形象。

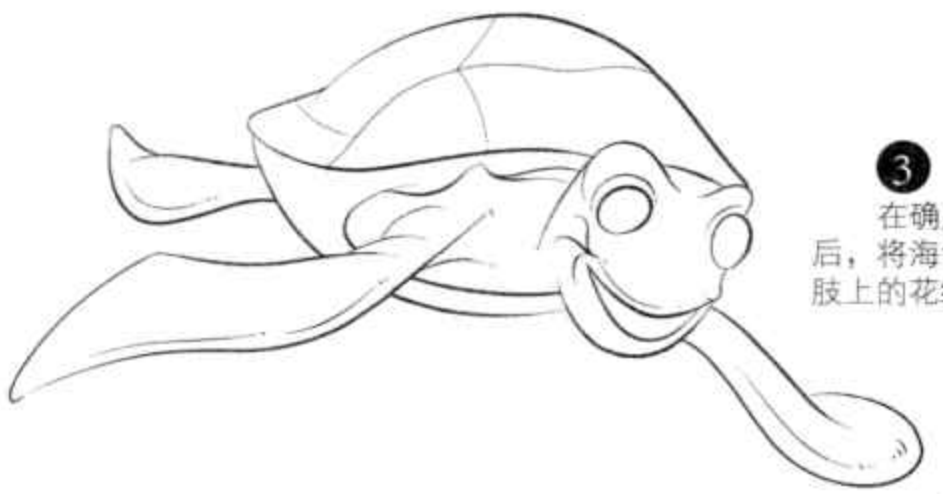
## 海龟的绘制



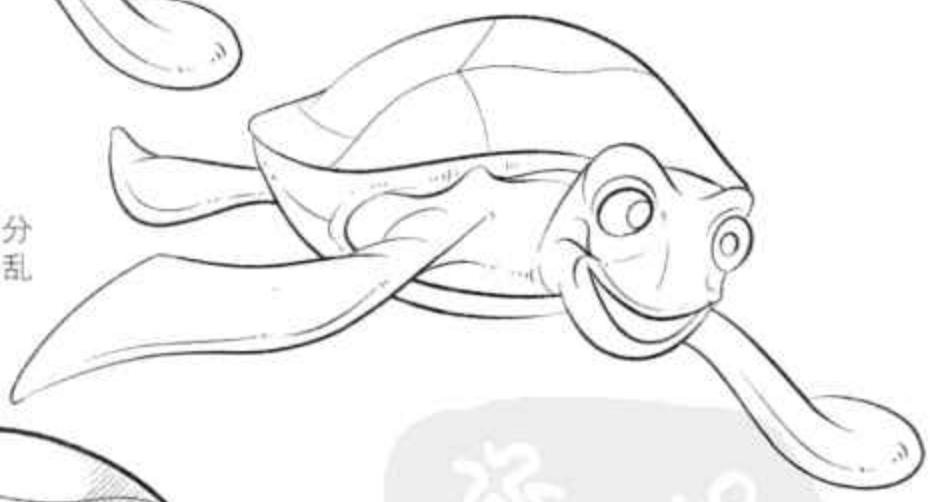
❶ 勾勒出海龟的外形轮廓，注意其与陆龟的不同之处主要在于四肢的形状，陆龟为更适合陆地爬行的蹄状，海龟为更适合海中游行的鳍状。



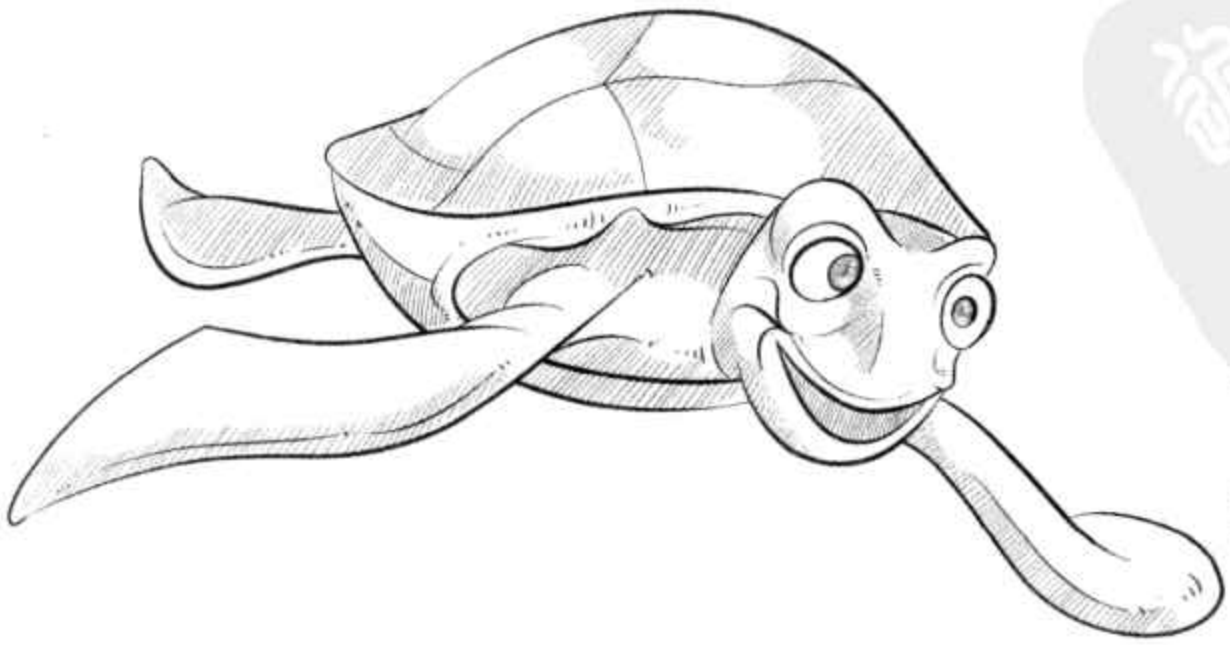
❷ 继续刻画海龟的身体结构和部分细节，如五官的位置、鳍状四肢的形状等。



❸ 在确定了五官和面部细节之后，将海龟背上龟壳的纹理和四肢上的花纹绘制出来。



❹ 最后从整体和细节两方面分别对海龟进行调整，并擦除杂乱的线稿。



❺ 接下来为海龟添加阴影调子，以增加画面的立体效果。

绘画时注意调子的重点在眼睛、嘴巴、龟壳和四肢的位置。

龟的其他形态举例如下图所示。

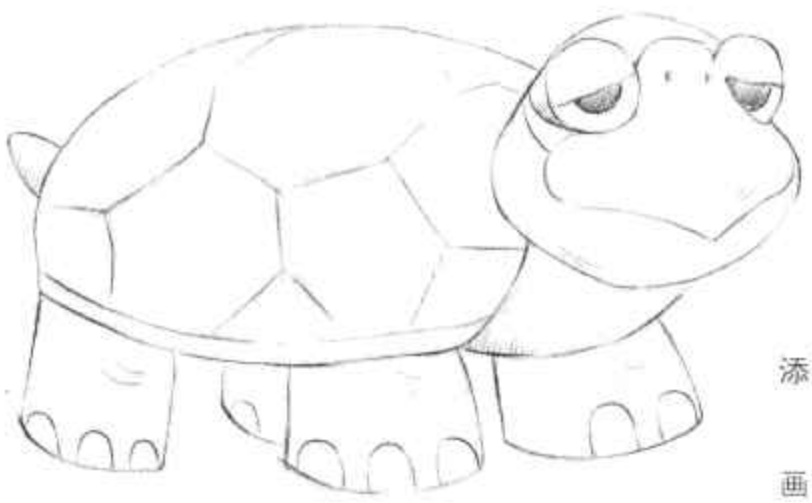
这是一只翻倒在地的乌龟，它整体看上去像葫芦一样，头小身子较大，眼睛向上看，肚子和四肢朝天。绘制时要注意重心的把握并且掌握好动作的平衡感，另外在上调子时注意抓住绘画重点，使乌龟的形象更加突出。

这是一只可爱的小乌龟形象，小乌龟是微笑的表情，一只手举起，另一只手放在胸前，身体呈站立姿势（这种夸张的站立姿态只会出现在卡通动漫中）。

这是一只在水中浮游的乌龟，初步形态绘制完成后，可以为其添加一些场景的绘制，如水草、水泡等，这样能够完善乌龟的动态。

绘制时要注意水草的走向和位置。

这是一只玩耍中的乌龟，绘制时要注意身体重心的把握，另外乌龟壳是一个有力的表现部位，合理的大小可以使乌龟的个性特征更加明显。



这是一只年老的乌龟，确定了乌龟的基本形态后，为其添加五官、龟壳等，最后再适当地为其添加阴影效果。

绘制时要注意乌龟虽然种类较多，但形态基本相同，绘画时把握好每只乌龟的特征。

# 两栖类脊椎动物的绘制

## 青蛙的绘制

❶

用简单的大线条来概括青蛙的大体外形。

绘画时注意用线要轻一些，另外还要具有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出青蛙全身的轮廓线，确定身体和四肢的位置。

绘画时注意青蛙整体形态的把握。

❸

在初稿的基础上进行深入绘制，明确青蛙嘴巴、眼睛和四肢的位置及外形。

绘制时要注意用线的准确性。

❹

对线稿整体进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意将其内部结构画出来；在绘制身体和四肢的阴影线时，应注意线条虚实程度的把握。

❺

接下来给青蛙的五官、身体和四肢添加调子，增加画面的立体感。

绘画时注意调子线条不要太重，排列可以松散些，指明调子的位置即可。

## 蟾蜍的绘制

❶

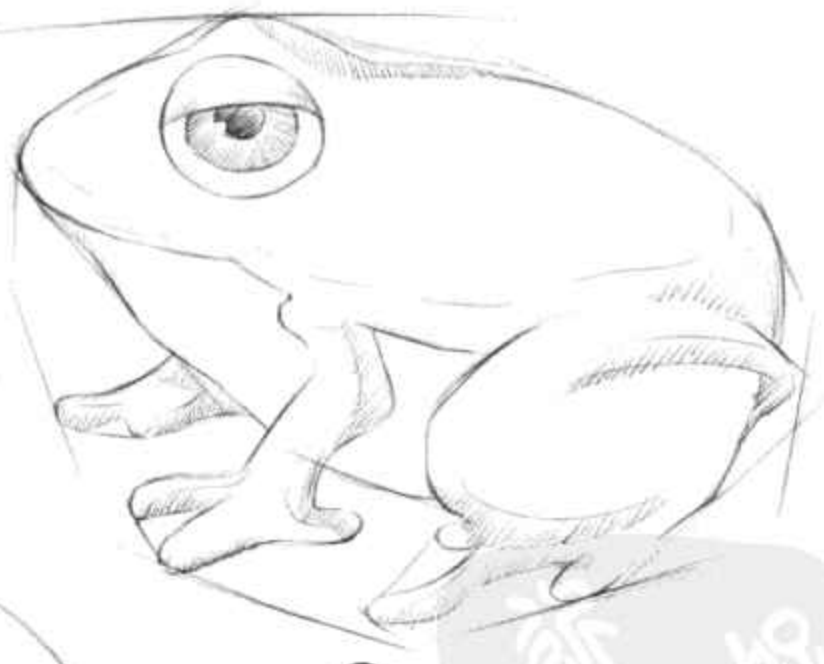
青蛙的四肢长，善于跳跃，后脚有蹼，而这里绘制的蟾蜍四肢粗短，身体比较臃肿，不善于跳跃，行动缓慢，更多时间生活在陆地上。

❷

以外部轮廓为基础绘制蟾蜍的四肢形状和嘴巴、眼睛的位置。

❸

继续深入线稿的绘制，画出各部分线条的细节，并利用线条的轻重来营造立体感。



❹

在初稿的基础上添加阴影效果，使画面看起来更加真实。

在绘制调子时应注意，调子要上在局部对蟾蜍整体起到衬托作用的地方。

❺

在初步调子的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官上。

绘制眼睛的线条要画得粗重一些；绘制投影时，离四肢越近，线条要画得越深，使其看起来更具空间感。

# 鱼类脊椎动物的绘制

## 鲨鱼的绘制

❶

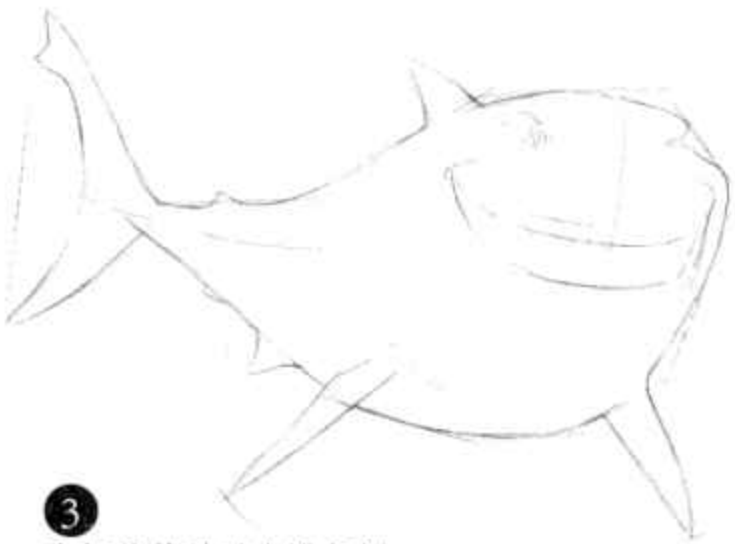
将鲨鱼的外轮廓大致画出来，并确定身体和尾巴的外形。

绘画时注意用线要轻一些，标明身体部位即可。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出鲨鱼全身的轮廓线。

绘画时注意整体形状的把握。



❸

在初稿的基础上进行深入绘制，明确五官、鳍和尾巴的位置及外形。

在绘制五官时，通过面部基准线来确定头部朝向。

❹

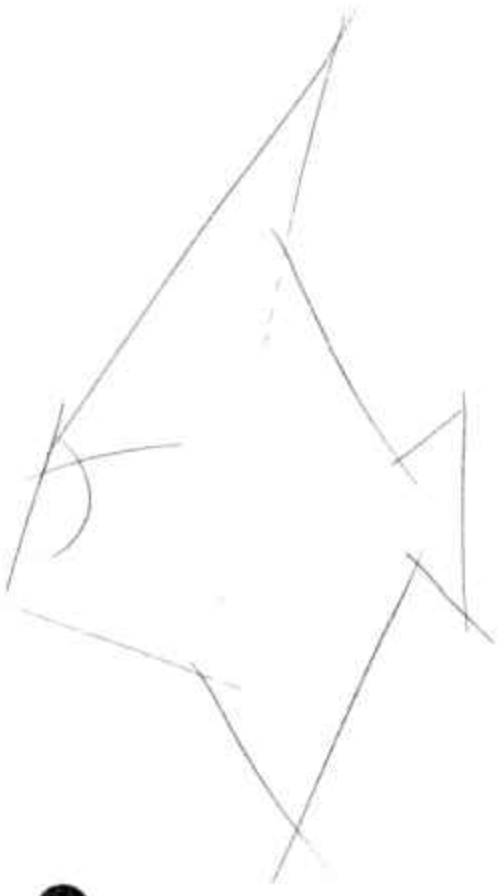
接下来对线稿进行整体调整，注意鲨鱼眼睛的内部结构。

绘画完成后试将起稿线擦除以查看效果。

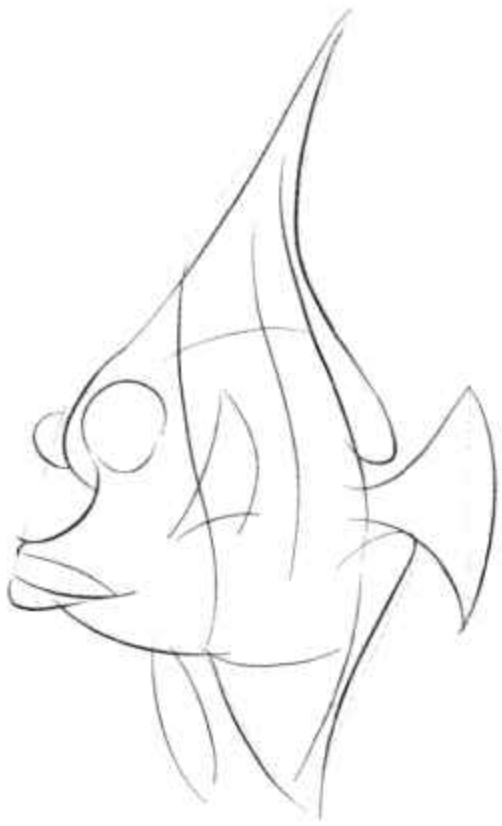
❺

最后对画面整体进行调整，绘画时注意鲨鱼身上褶皱的处理。

## 角镰鱼的绘制



❶ 首先确定鱼的基本形态，接着绘制出鱼的外轮廓，然后明确五官、身体、鳍和尾巴的位置。



❷ 绘制完初步形态后，再对细节进行刻画，在角镰鱼的身上添加一些纹理，突出鱼的特征。

绘制纹理时要注意随着身体的弯曲程度来刻画。

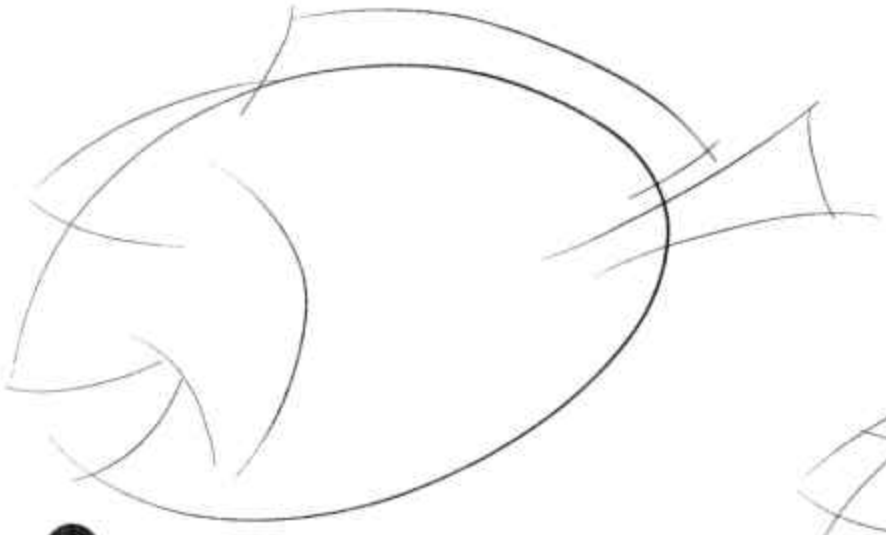
❸ 继续深入细节的绘制，将角镰鱼微咪的眼睛、上撇的嘴巴形状都绘制出来。

❹ 绘制时要注意线条的流畅性，另外在绘制五官时注意表情的刻画。

❺ 绘制完线稿后，为其添加阴影效果，使鱼的角色形象更加突出。

绘画时注意眼睛的细节表现。

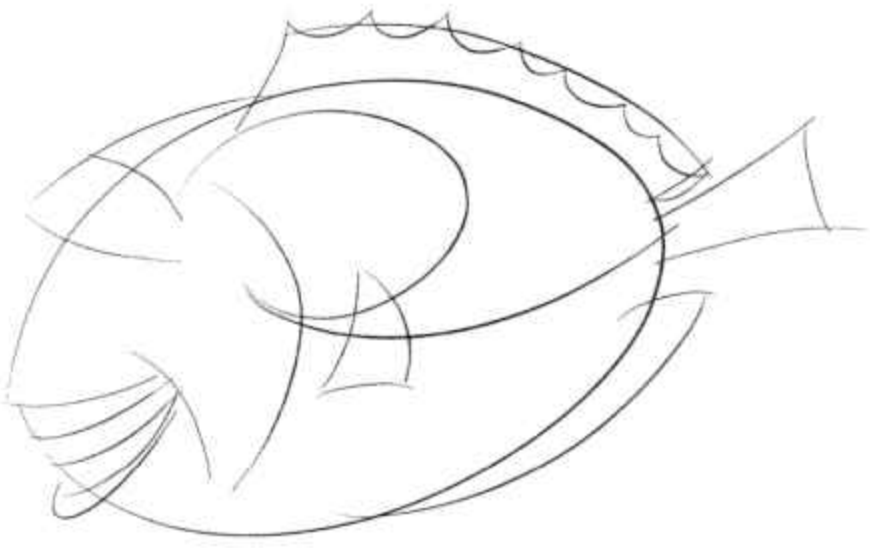
## 蓝唐王鱼的绘制



1

蓝唐王鱼为体色鲜艳的观赏鱼，首先我们来确定鱼的基本形态，鱼体呈椭圆形而且侧扁，一副神情欢喜的样子。

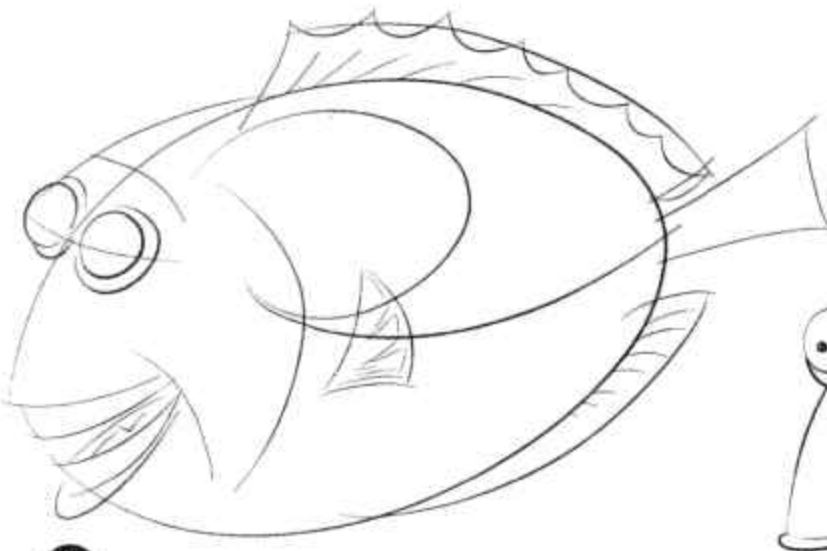
绘制时要注意整体形态的刻画，另外要掌握好弧度的大小。



2

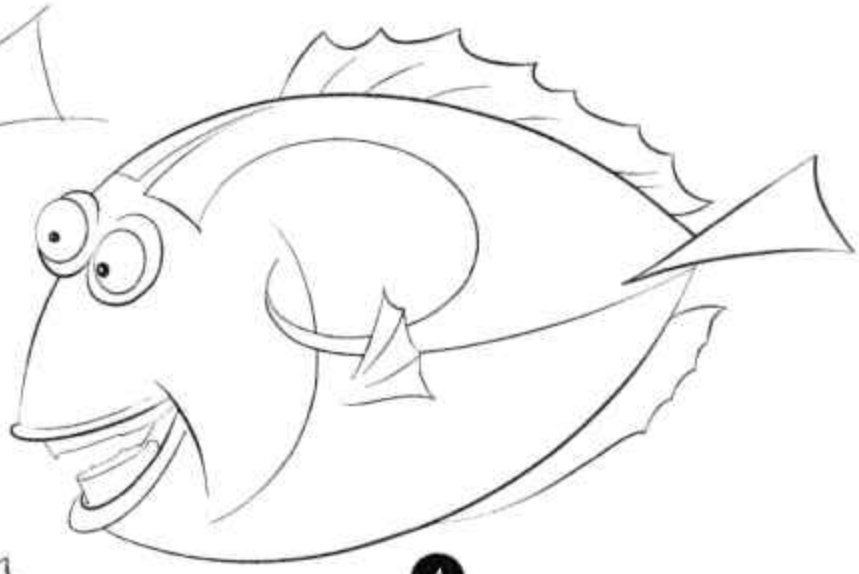
绘制好初步形态后，我们来对细节进行刻画。首先为其身上添加花纹，然后再为鳍的部分添加一些褶皱。

在绘制五官时注意花纹和褶皱要跟着鱼的整体形态走。



3

继续深入绘制蓝唐王鱼的形状，将眼睛和嘴巴的细节表现出来，同时调整身上的花纹和鱼鳍的形状。



4

完成蓝唐王鱼的线稿绘制，重点在于表现与写实动物不同的五官表情和经过调整的身体形状。

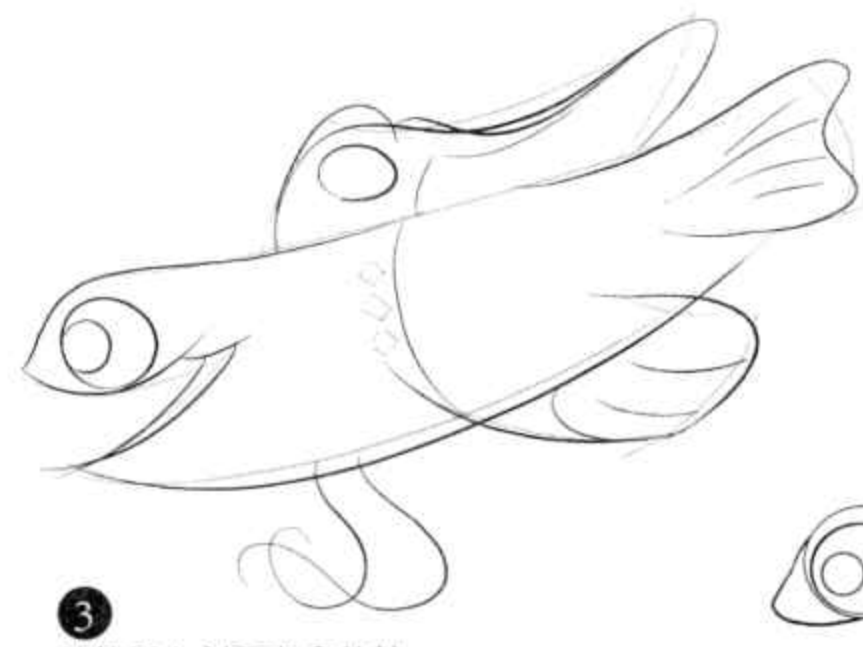
5

对画面整体进行调整，绘制完成后，再为其添加阴影效果，使鱼的角色形象更加突出。

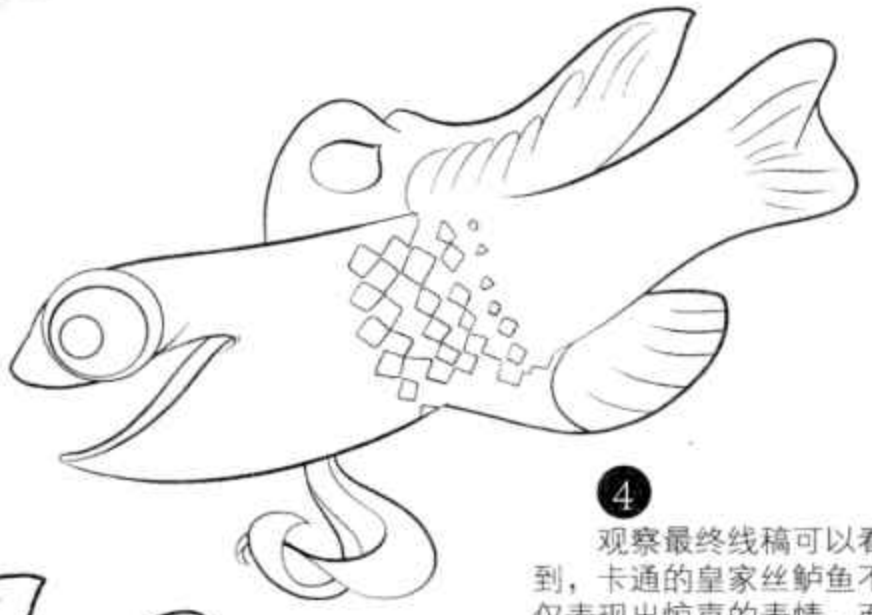
## 皇家丝鲈鱼的绘制

❶ 皇家丝鲈鱼属于热带鱼的一种，绚丽的体色最为迷人，头部及前半身为紫色，晶莹剔透，后半身则呈亮黄色。

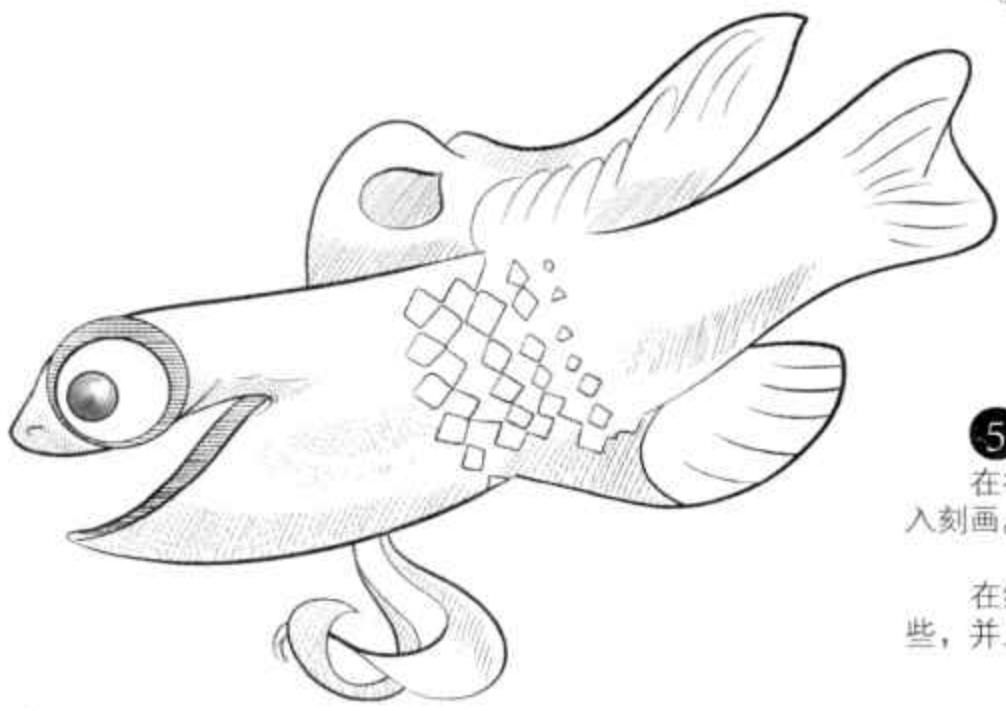
❷ 对于在写实化动物基础上进行一定变形的漫画动物，在绘制时特别要注意眼睛、体型和动作的表现。



❸ 继续深入刻画皇家丝鲈鱼身上的花纹，并将鱼鳍和鱼尾上的纹理表现出来。



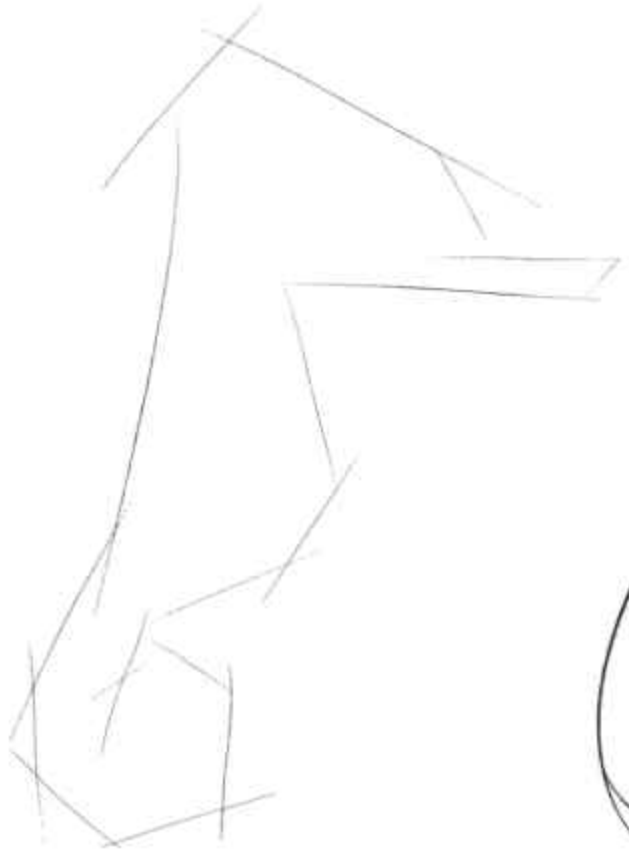
❹ 观察最终线稿可以看到，卡通的皇家丝鲈鱼不仅表现出惊喜的表情，而且下方的鱼鳍像手一样可以握在一起。



❺ 在初步调子的基础上继续进行深入刻画。

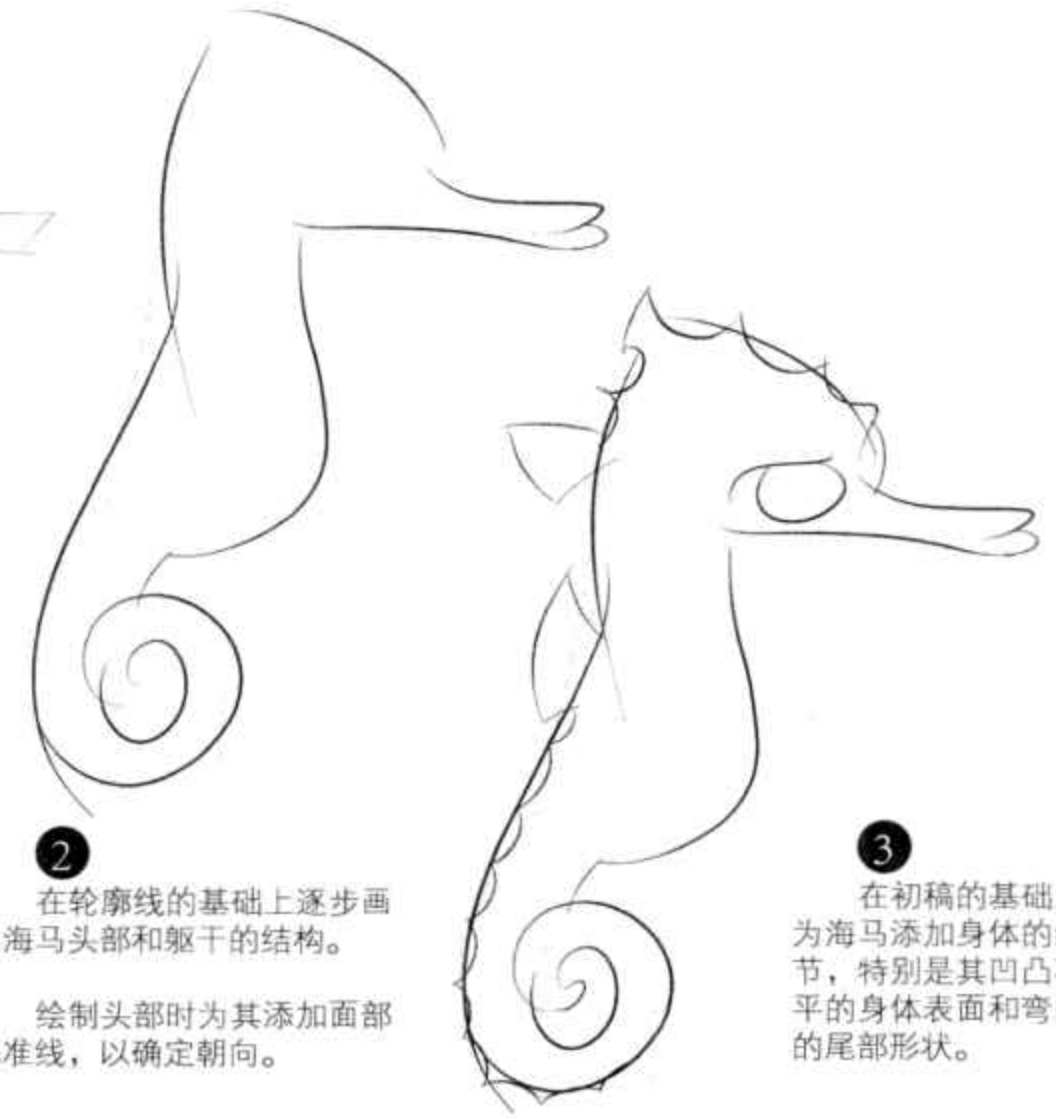
在绘制五官时要注意调子应重一些，并且注意表情和眼神的把握。

## 海马的绘制



❶

海马的主要外形特征为头部像马，尾巴像猴，眼睛像变色龙，还有一个长长鼻子，身体像有棱有角的木雕，在绘制时需要注意这些要点。



❷

在轮廓线的基础上逐步画出海马头部和躯干的结构。

绘制头部时为其添加面部基准线，以确定朝向。

❸

在初稿的基础上为海马添加身体的细节，特别是其凹凸不平的身体表面和弯曲的尾部形状。

❹

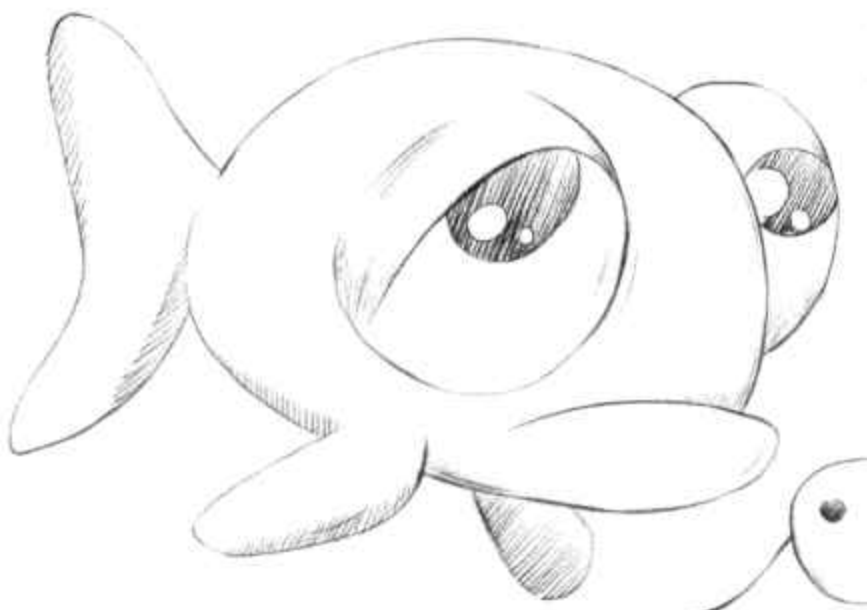
调整部分细节，清理线条之后就可以看到海马的完整线稿。

❺

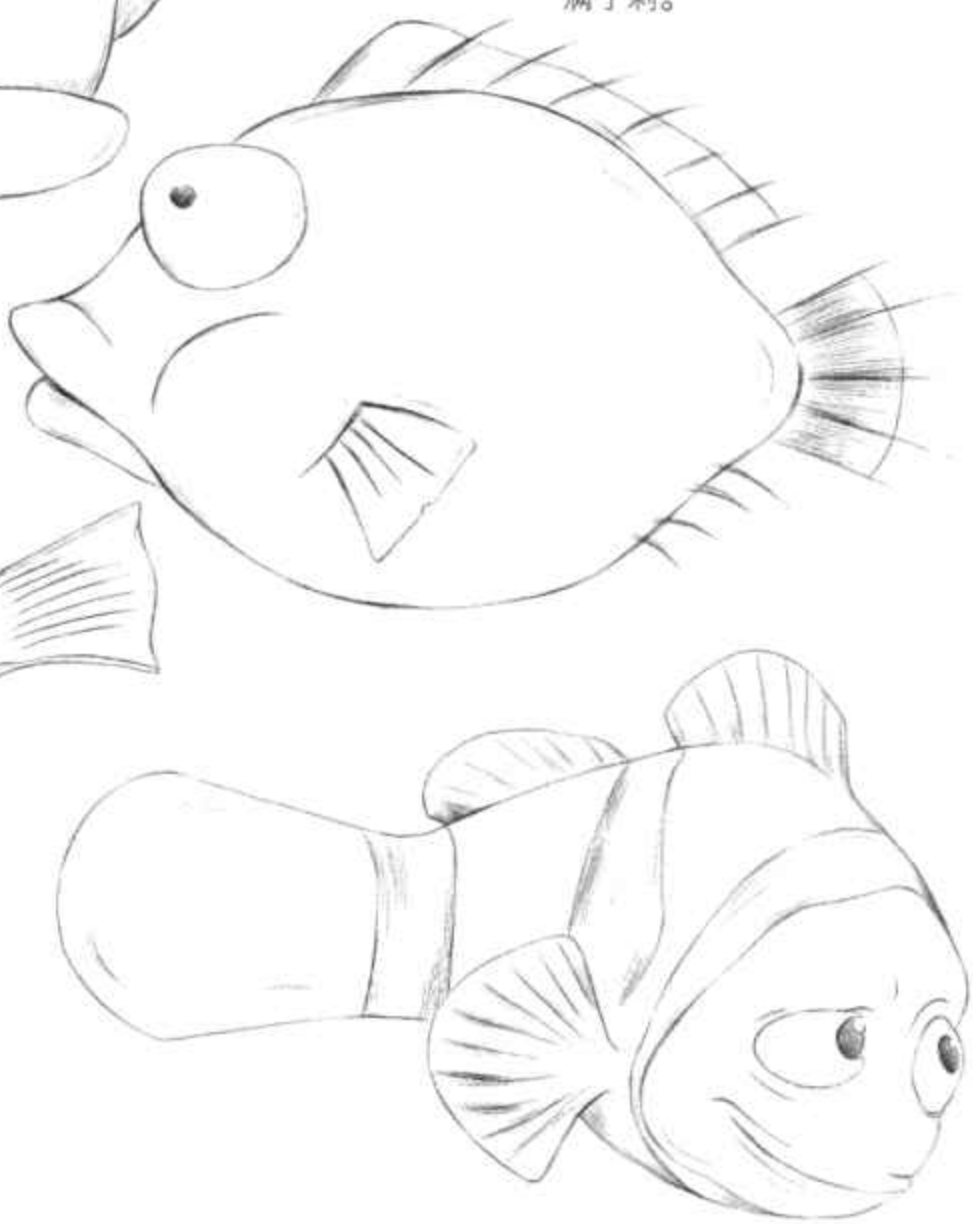
对海马的调子进行深入刻画，然后为其添加投影效果，这样能够很好地起到衬托的作用。

绘画时注意眼睛的细节处理。

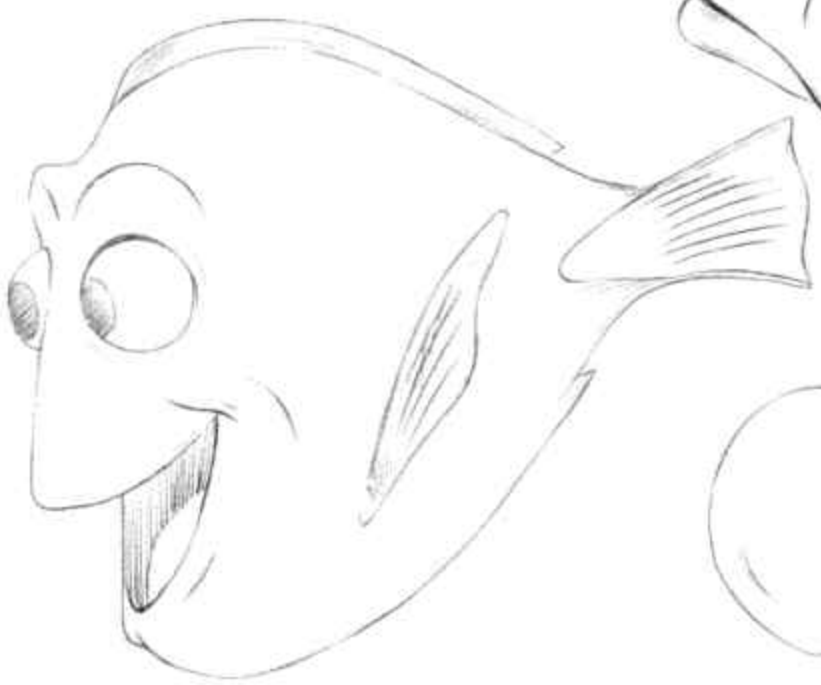
## 鱼类的其他形态



这是一只受了委屈的鱼的形象，扁着嘴，大大的眼睛里含着泪花，给人马上就要哭出来的感觉。



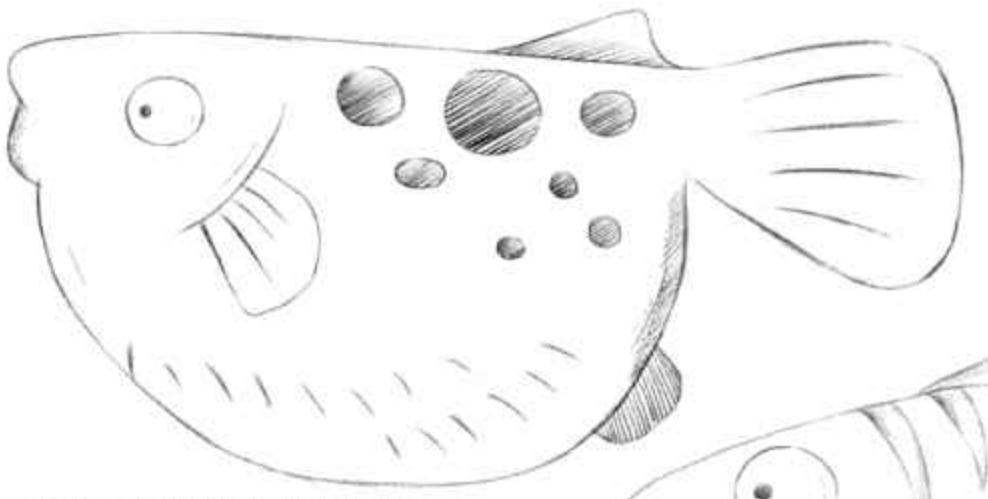
这是一只整体形状看起来像柠檬一样的鱼，鱼的眼睛是突出来的，嘴巴较厚，鳍上长满了刺。



这是一只十分开心的鱼的形象，似乎是看到了什么令它惊喜的事物，睁大眼睛，张开嘴巴笑着。

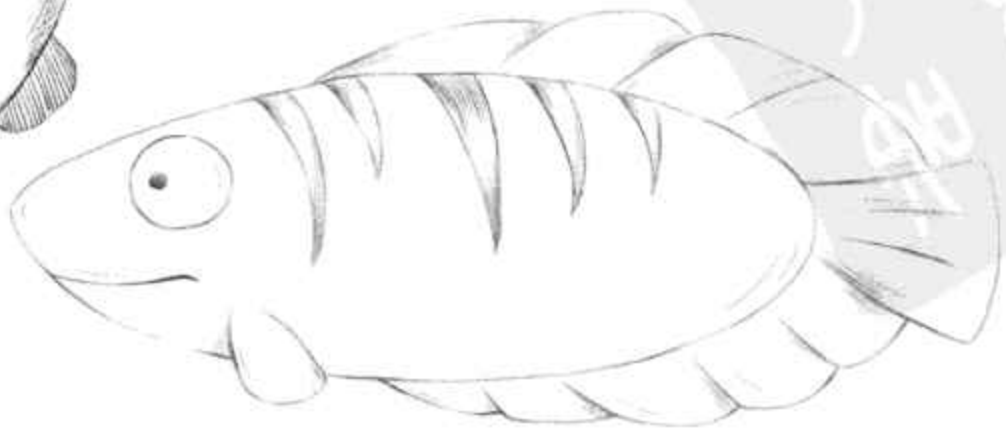


这是一只常见的小丑鱼的形象，在绘画时注意外形的把握，另外要突出五官的细节刻画。



这是一只整体形态像菜刀一样的鱼。

绘画时注意外形的把握，另外鱼身上的花纹和斑点可以根据自己喜好进行绘制，上调子时还应注意线条的表现。



这是一只整体形态呈椭圆形的鱼，注意其鱼鳍的形状和身上花纹的疏密。

# 第七章　无脊椎类动物的绘制

无脊椎动物是指背侧没有脊柱的动物，它们是动物的原始形式，其种类数占动物总种类数的95%，分布于世界各地，现存约100余万种。无脊椎动物的神经系统呈索状，位于消化管的腹面，心脏位于消化管的背面，无骨骼或仅有外骨骼，无真正的内骨骼和脊椎骨。这里主要介绍常见的昆虫类和甲壳类无脊椎动物的绘制。

# 昆虫类无脊椎动物的绘制

## 蝴蝶的绘制

❶ 首先我们来确定蝴蝶的基本形态，蝴蝶的整个形体由多个椭圆形组成。

❷ 在轮廓线的基础上深入细节，绘制时要注意蝴蝶眼睛的内部结构和眼神的表现。

❸ 初稿绘制完成后，接着为翅膀添加花纹效果。

绘制花纹时要注意纹理的合理搭配，另外线条粗细、轻重的把握也很重要。

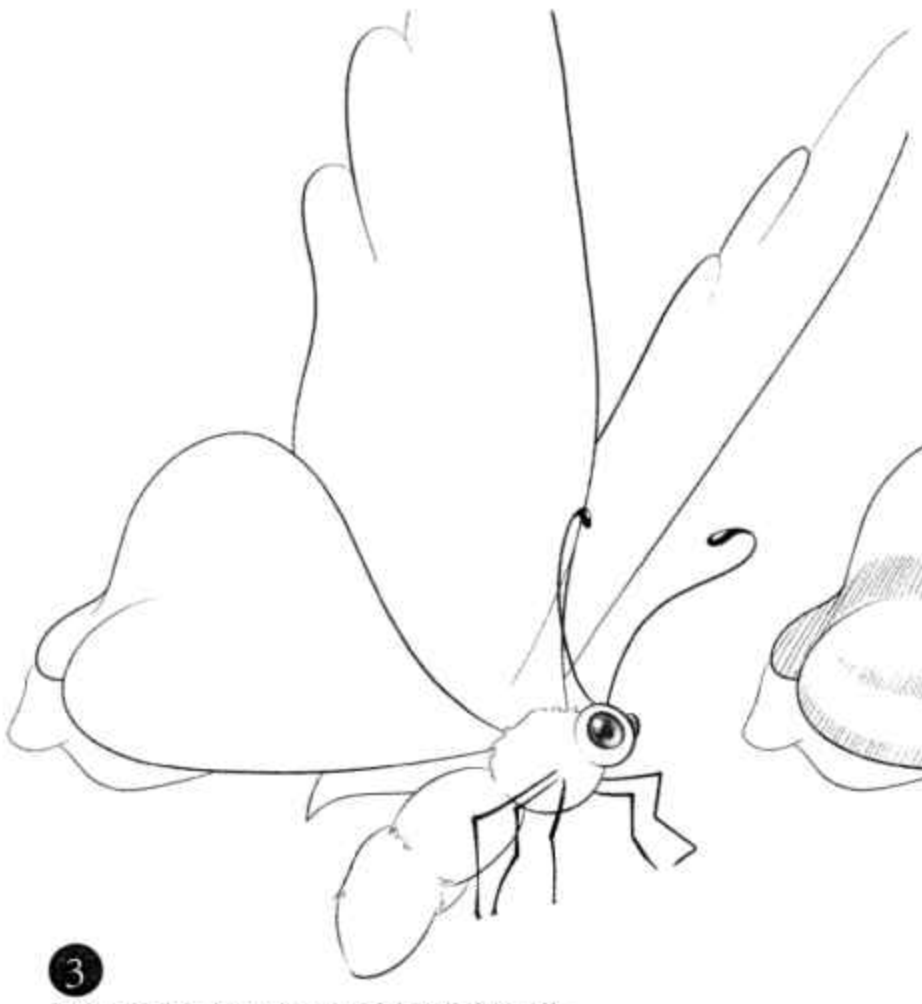
❹ 给蝴蝶的头部和身体局部添加调子，使画面看起来更具立体效果。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，起到概括的作用即可。

❶
用简单的线条大致地画出蝴蝶的外轮廓。

绘画时注意用线要轻一些，具有一定的概括性。

❷
在轮廓线的基础上勾勒出蝴蝶全身的轮廓线。绘画时注意头部与身体的比例关系，另外确定翅膀的大概位置。



❸
对初稿进行深入绘制并刻画背部细节。

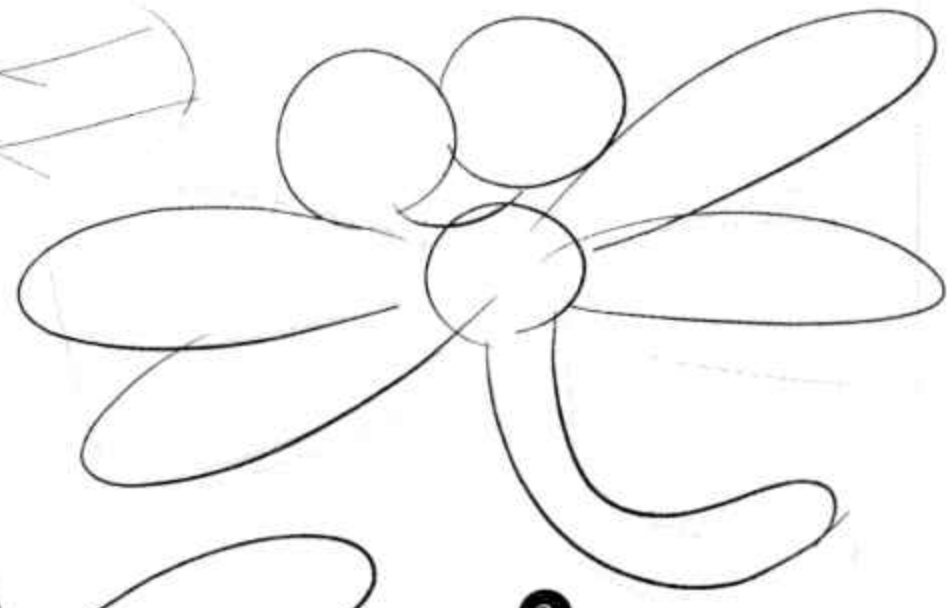
绘制时要注意线条的粗细和轻重变化。

❹
接下来为昆虫添加调子，增加画面的立体感。绘画时注意调子线条要有轻重和粗细之分。

## 蜻蜓的绘制

1

简单勾勒出蜻蜓的轮廓，确定其基本的形态。



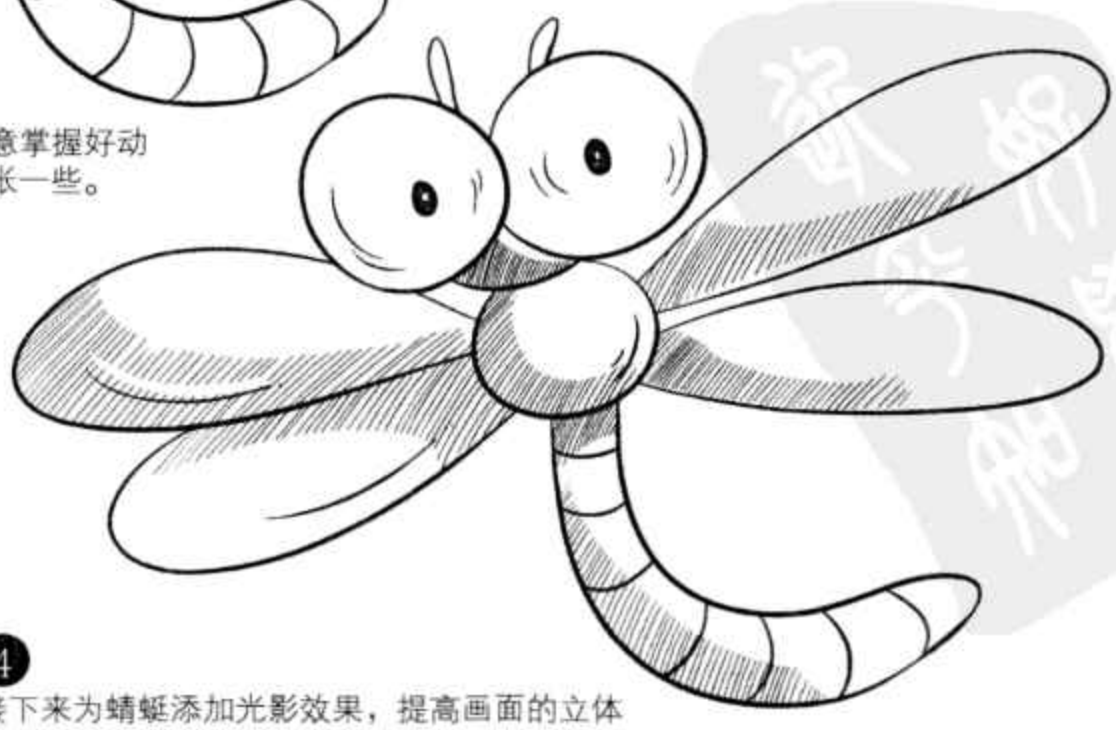
2

在轮廓线的基础上画出蜻蜓各部分的结构，如眼睛、翅膀等。



3

继续深入刻画蜻蜓的细节，要注意掌握好动作的平衡感，另外可以将眼睛画得夸张一些。



4

接下来为蜻蜓添加光影效果，提高画面的立体感，排线要注意方向和轻重。

❶ 勾勒出蜻蜓的轮廓，注意其翅膀和身体的比例关系。

❷ 以轮廓线为基础，逐步绘制蜻蜓的外形。

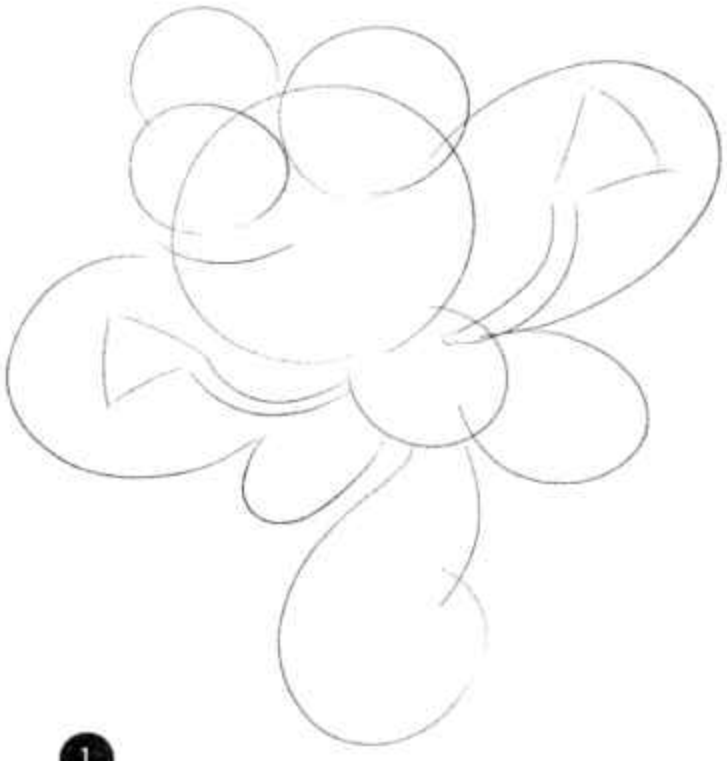
绘画时注意确定头部的朝向及蜻蜓的基本姿态。

❸ 继续深入绘制，将蜻蜓身体和翅膀上的纹理表现出来，注意蜻蜓身躯弯曲的程度。

❹ 给画面整体添加阴影效果，使蜻蜓的角色形象更加突出。

绘画时要注意线条的排列。

## 蜜蜂的绘制



❶

首先确定蜜蜂的基本形态，在起稿时就要抓住蜜蜂的主要特征。

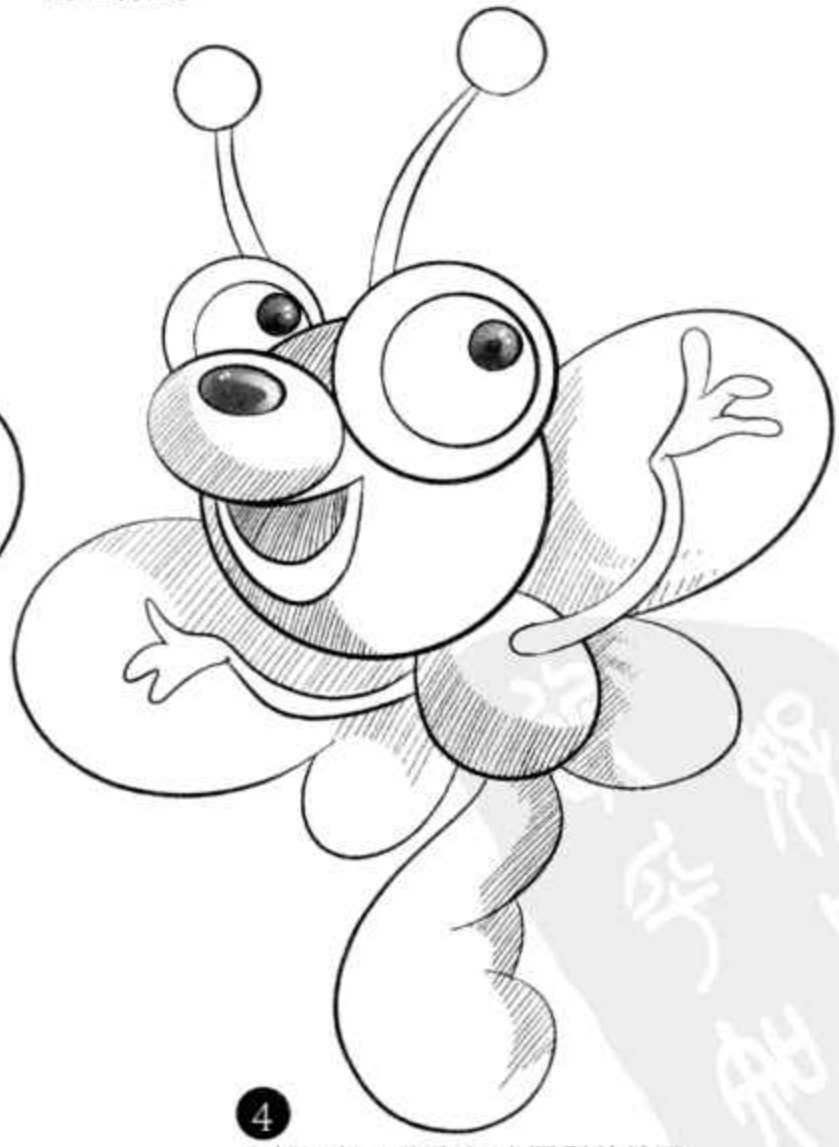
❷

在初稿的基础上继续进行深入绘制，明确眼睛、翅膀和触角的位置及外形。

绘制时要注意线条的准确性。

❸

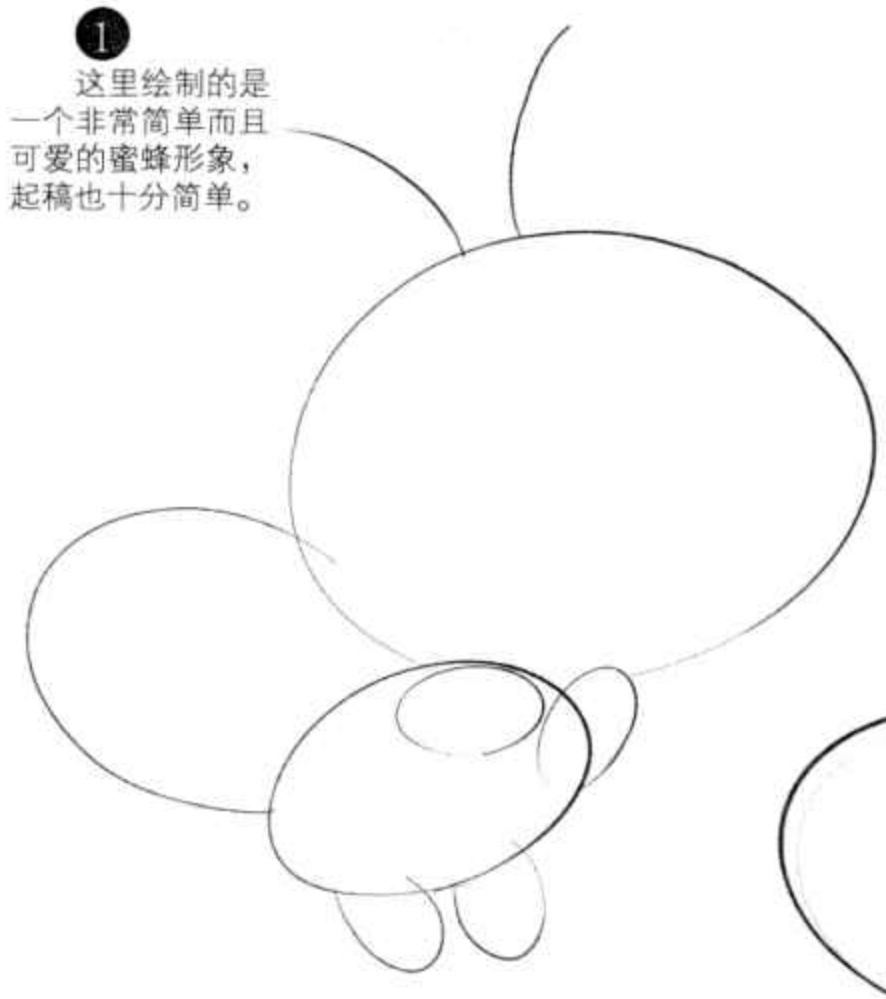
另外动漫昆虫中的夸张拟人成分较多，在绘画时要抓住这一点。



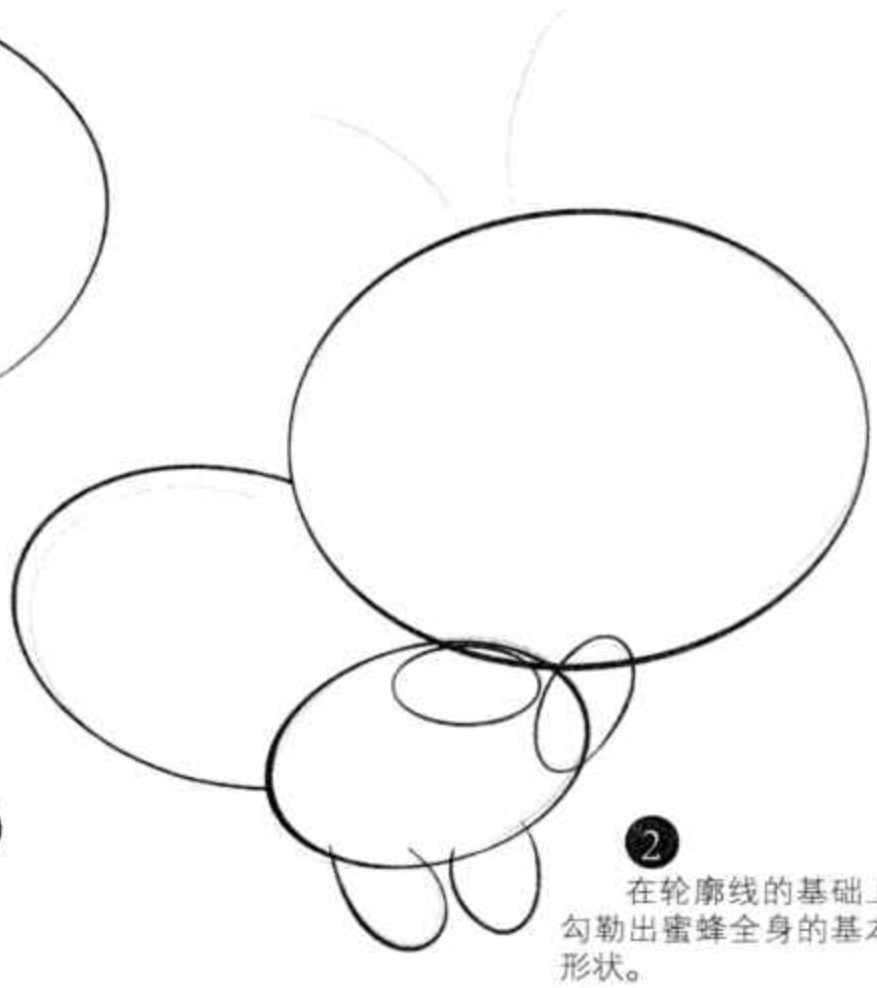
❹

为其添加五官和初步阴影的效果。

绘制时要注意眼睛的表现，以及表情的细致刻画，另外肢体动态的表现也很重要。

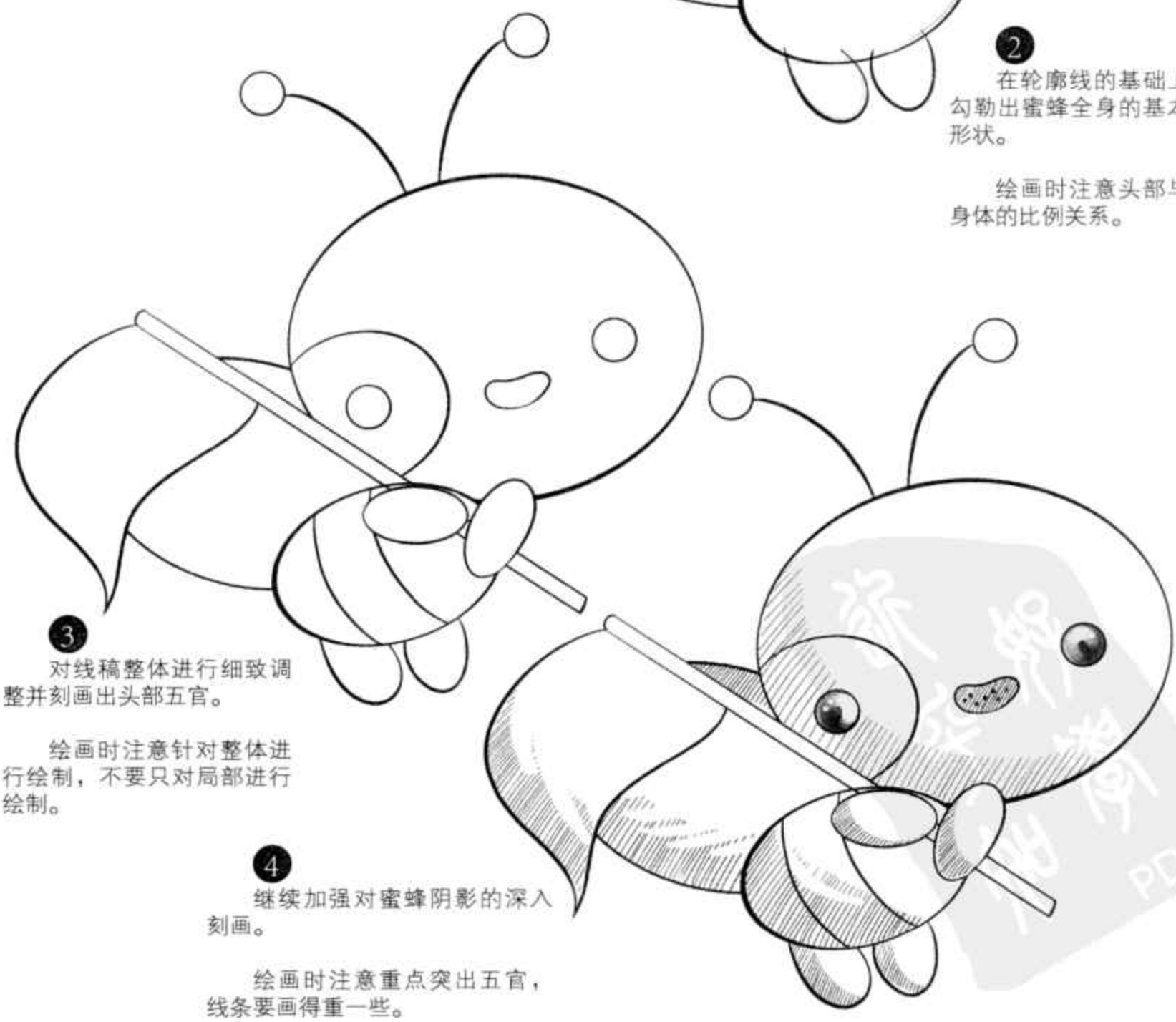


❶ 这里绘制的是一个非常简单而且可爱的蜜蜂形象，起稿也十分简单。



❷ 在轮廓线的基础上勾勒出蜜蜂全身的基本形状。

绘画时注意头部与身体的比例关系。



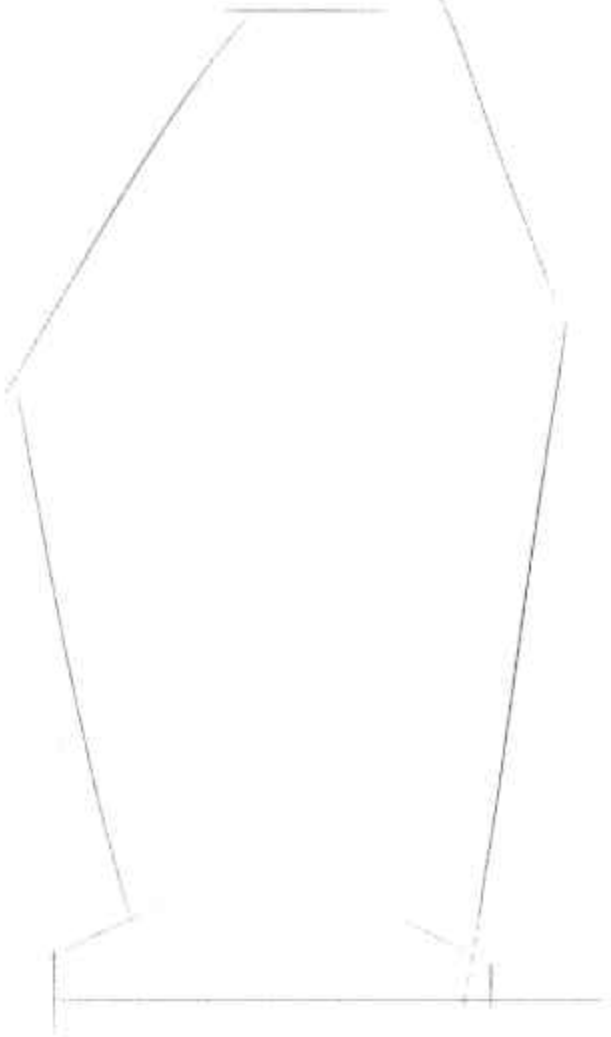
❸ 对线稿整体进行细致调整并刻画出头部五官。

绘画时注意针对整体进行绘制，不要只对局部进行绘制。

❹ 继续加强对蜜蜂阴影的深入刻画。

绘画时注意重点突出五官，线条要画得重一些。

## 蚂蚁的绘制



1

这里绘制的是一个略带拟人化的的蚂蚁形象，起稿时只需勾勒出头部和身体的轮廓。

2

逐步在轮廓线内添加蚂蚁的触角、五官和触手等细节。

3

在确定了蚂蚁的基本形态后完善其整体线稿，蚂蚁的头部长有两根较长的触角，一只眼睛睁开，另一只闭着，将四肢拟人化。

4

初稿绘制完成后，为其添加阴影和投影效果。

绘画时注意表情和四肢的表现，以及整体动态的刻画。

## 知了的绘制

❶

勾勒知了的外形轮廓，突出其大大的眼睛和具有两片翅膀的特点。

❷

逐步绘制线稿的细节，将眼睛的位置和形状绘制出来，并明确翅膀和触角的结构。

❸

深入过程中注意眼睛的内部结构。

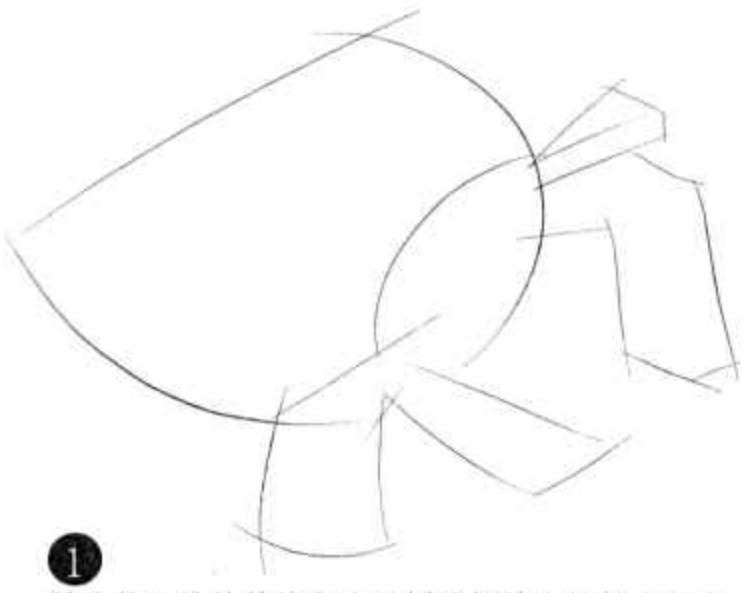
在知了的背上添加花纹效果，要根据身体的走向来添加纹理。

❹

添加光影效果，重点在于眼睛和背部花纹的绘制，刻画时注意翅膀下面阴影的处理。

# 甲壳类无脊椎动物的绘制

## 螃蟹的绘制



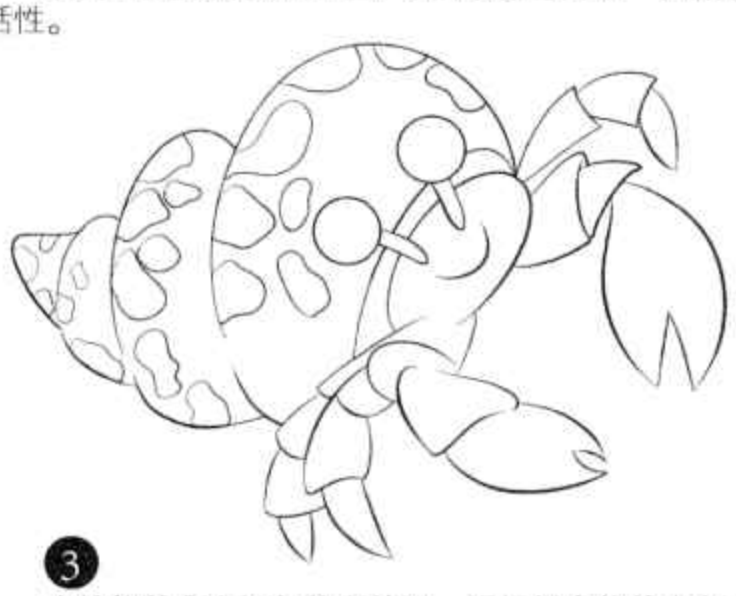
❶

首先使用简练的线条来概括螃蟹的大体基本形态。

绘画时注意用线的轻重，另外线条要具有一定的概括性。

❷

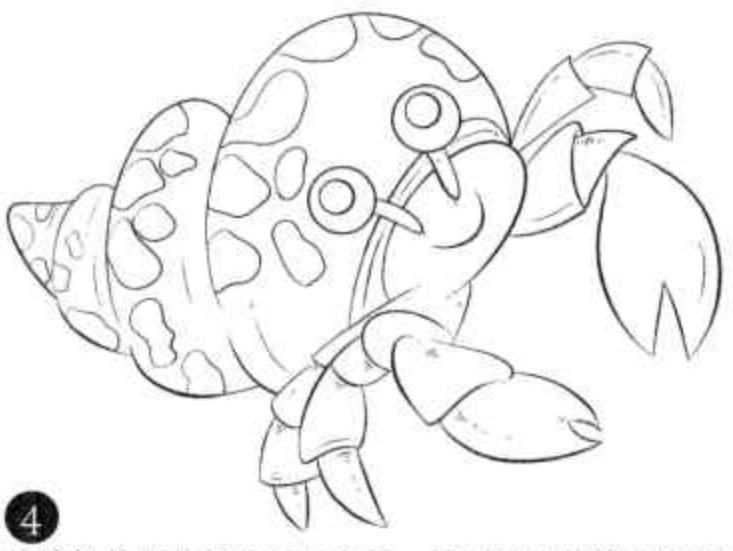
继续完善螃蟹的轮廓，并逐步确定其五官的位置和肢体的形状。



❸

在螃蟹的背上添加纹理效果，要根据身体的走向来绘制纹理。

也可以根据自己的需要来绘制纹理的形状。



❹

将螃蟹的细节部分加以完善，特别是分节的肢体和螺旋状的背壳，最后擦除多余的线条，完成线稿的绘制。

❺

在线稿的基础上刻画螃蟹身上的阴影，使其立体感更加突出。

## 虾的绘制

❶

虾是一种生活在水中的长身动物，属节肢动物甲壳类，首先勾勒出其修长的身体轮廓。

❷

在虾的身体中间有扁而且有弹性的半透明的身体，并且有像扇子一般的尾巴，在轮廓线的基础上绘制出这些特性。

❸

细化虾的眼睛、触须和腹部的步足，使用轻重粗细不同的线条来表现其身体结构的变化。

❹

添加光影效果，将虾身体上一节一节的效果绘制出来，并细致地画出尾巴的光影。

5

为拟人化的狗添加投影，使整个画面看起来更具空间感。

在添加阴影时注意对头部毛发的表现要略微深入，以表现狗受到惊吓后“汗毛竖起”的效果。

# 人形拟人动物的绘制

## 拟人美人鱼的绘制

❶ 这里要绘制一只美人鱼的形象，这是传说中人形与动物相结合的生物，在漫画故事中留给人无限的遐想和美感。

❷ 在轮廓线的基础上确定美人鱼身体和鱼尾的造型，突出美人鱼的特征。

绘画时注意线条要跟着美人鱼的形体走，要刻画出人类上半身与鱼尾结合的效果。

❸ 外形确定后，为美人鱼添加细节，如五官的形状、飘飞的头发、手臂上的装饰物、鱼尾上的鱼鳞等。

❹ 进一步明确美人鱼各部分的细节结构，并擦除多余的线条，完成线稿的绘制。

❺

线稿确定后，为美人鱼添加阴影效果，突出美人鱼的立体感。

绘画时注意五官的细节刻画，要突出面部表情，同时丰富鱼鳞层次，将身体与鱼尾的穿插关系表现出来。

## 拟人蝴蝶的绘制

❶

勾勒蝴蝶的轮廓，这是一只人形与蝴蝶翅膀相结合的形象，看起来仿佛蝴蝶仙子一般。

❷

继续明确人形和翅膀的轮廓，注意头部与身体的比例关系，以及身体与翅膀的连接关系。

❸

深入刻画蝴蝶仙子的细节，将人形的五官和身体的细节都表现出来，特别是树叶做的衣服和鞋子，同时将翅膀上的纹理绘制出来。

❹

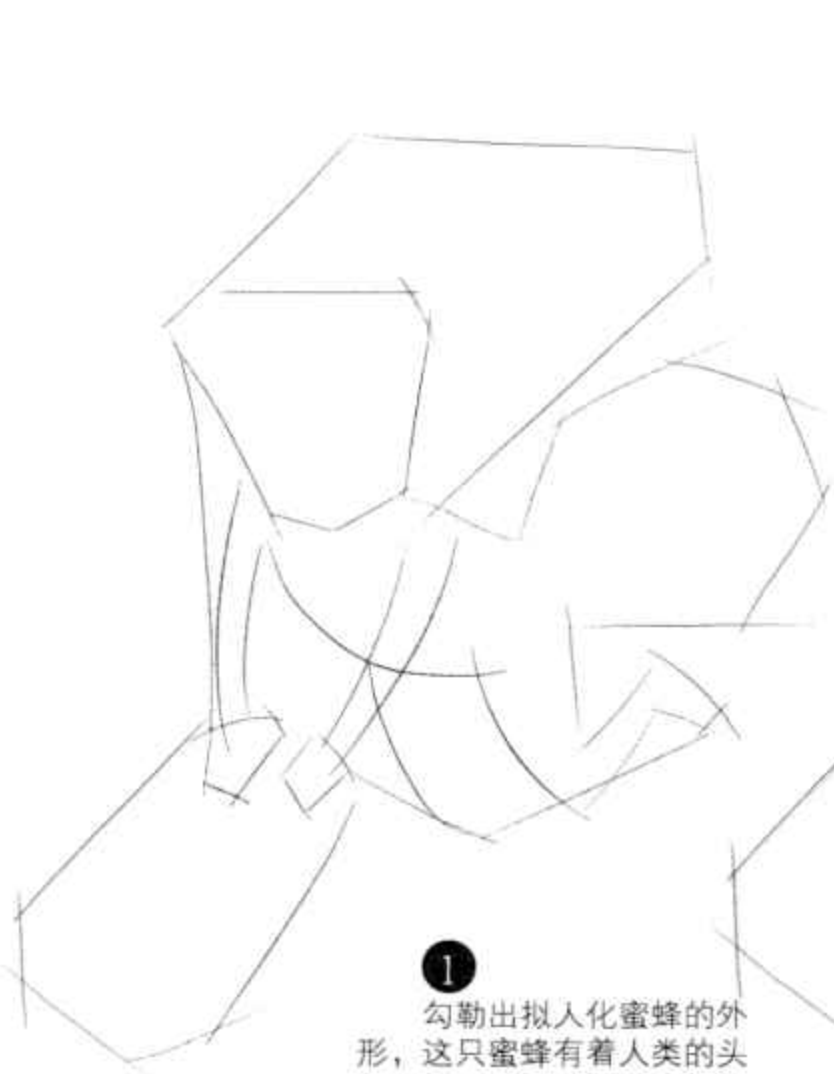
完成线稿后可以看到，这个蝴蝶仙子展现在我们面前的感觉是高贵优雅，仿佛是花丛的精灵一般。

5

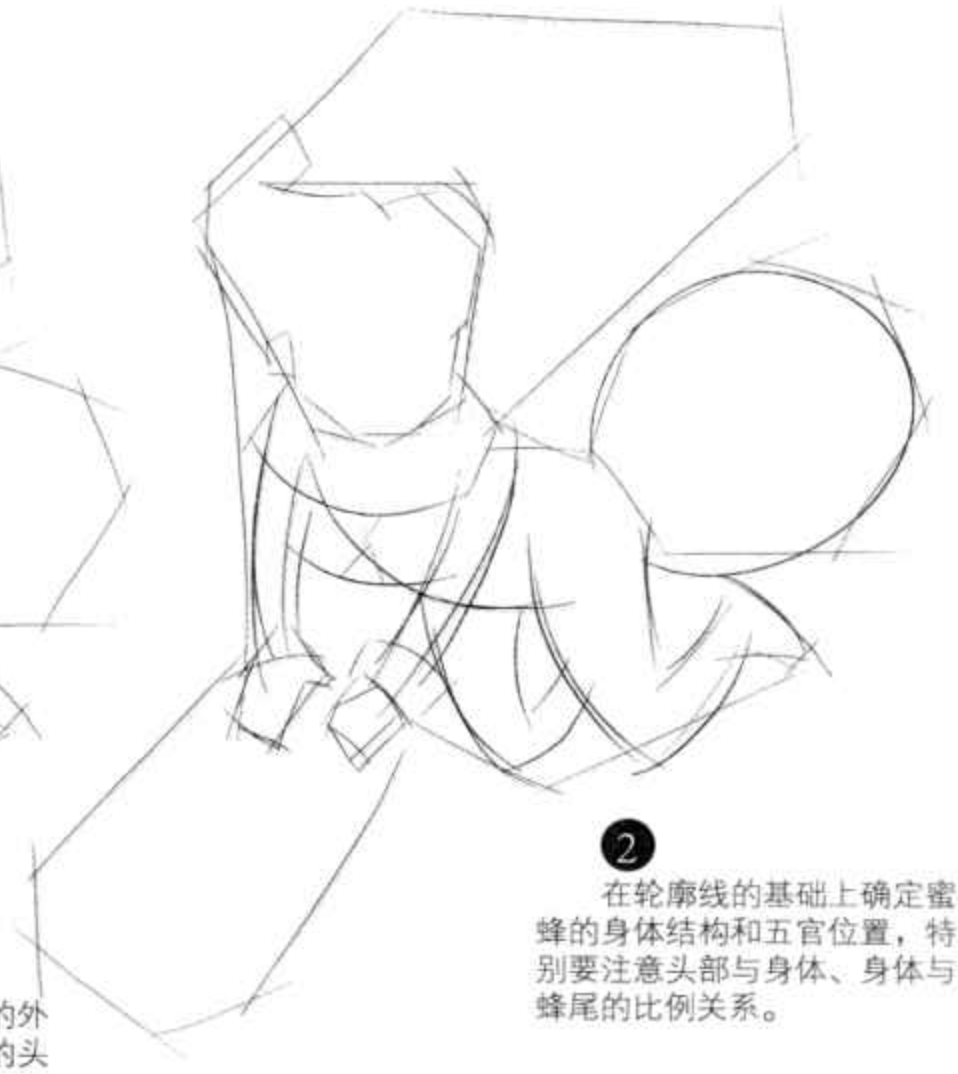
为画面添加阴影效果，注意不同的地方使用不同轻重的笔触和排线，从而能够表现不同的质感，如深邃的五官和轻盈的翅膀就会产生不同的对比。

绘制阴影时要注意画面整体的平均感，以及虚实的把握。

## 拟人蜜蜂的绘制



❶ 勾勒出拟人化蜜蜂的外形，这只蜜蜂有着人类的头部、躯干和四肢，以及蜜蜂的触角、翅膀和卡通化的蜂尾。



❷ 在轮廓线的基础上确定蜜蜂的身体结构和五官位置，特别要注意头部与身体、身体与蜂尾的比例关系。

❸ 将蜜蜂的五官细节绘制出来，并画出头发和触角的造型，逐一丰富翅膀、蜂尾和瓷罐的细节。

❹ 从完整的线稿可以看出，这是一只飞行中的拟人化蜜蜂，它正提着瓷罐，急急忙忙地运送蜂蜜。

❺

最后为蜜蜂添加阴影效果，使用不同明暗的线条可以表现各种材质的轻重感、厚薄感。

# 第九章　Q版类动物的绘制

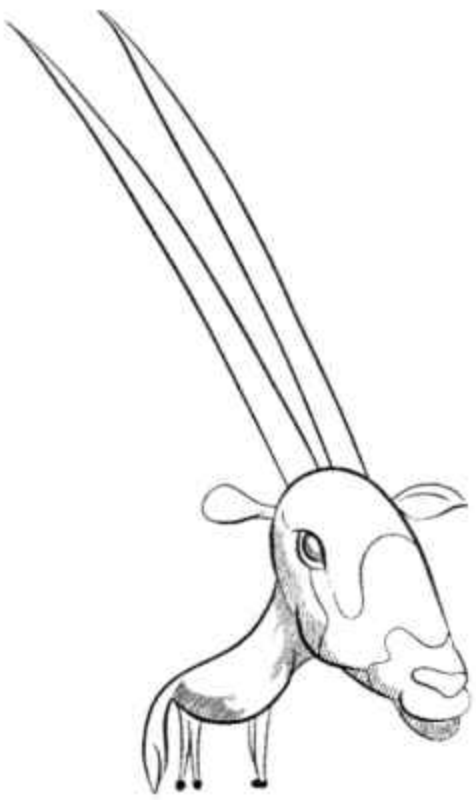
Q版动物的出现丰富了传统的漫画动物市场，使其种类更加丰富多样，也赋予很多作者更大的创作空间，如日本漫画《蜡笔小新》和《樱桃小丸子》的主人公形象，还有目前十分流行的流氓兔、阿狸等动漫形象。

# Q版类动物的绘画要点

“Q”就是“可爱”的意思，Q版动物也就是通过对动物形象进行变形、概括、简化之后所得到的可爱的动物造型。而Q版动物的造型通常可以分为拟人化和特征化两种，拟人化就是赋予动物人类的特征后按照人体Q版化的比例来进行变形和重塑；特征化则是维持动物本身的造型，但对其主要特征进行夸张的修饰后形成给人以深刻印象的画面。随着Q版动物艺术表现手法的发展，这两种类型被更多地融合在一起进行使用，区别也越来越不明显，下面通过实例来加以说明。

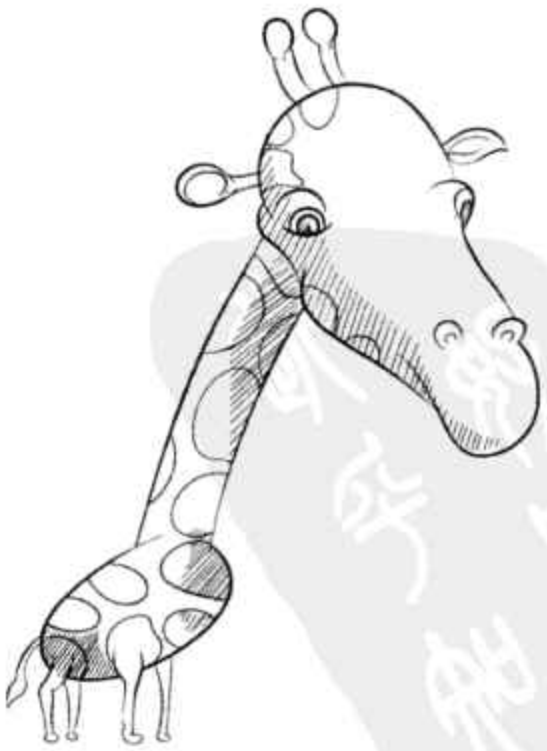
拟人化Q版松狮犬，塑造了其使用筷子偷吃食物的形象，这是人类特有的动作。

拟人化Q版野猪，塑造了其手舞足蹈的动作，双腿站立和欢乐的表情充满了拟人化的特征。



特征化Q版羚羊，强调了它长长的羚羊角。

特征化Q版青蛙，强调了它有力的后腿。



特征化Q版长颈鹿，强调了它修长的脖子和大大的脑袋。

# 拟人化Q版动物的绘制

## Q版奶牛的绘制

❶ 首先将拟人化奶牛的基本动态及大致轮廓勾勒出来。

绘制时要将奶牛的基本造型表现出来，绘制外部轮廓时暂时不必考虑服装的影响。

❷ 接着将奶牛的身体结构绘制出来，同时表现出头上的牛角、耳朵和身上衣服的造型。

❸ 明确奶牛的五官位置，将身体的细节和衣服的褶皱绘制出来。

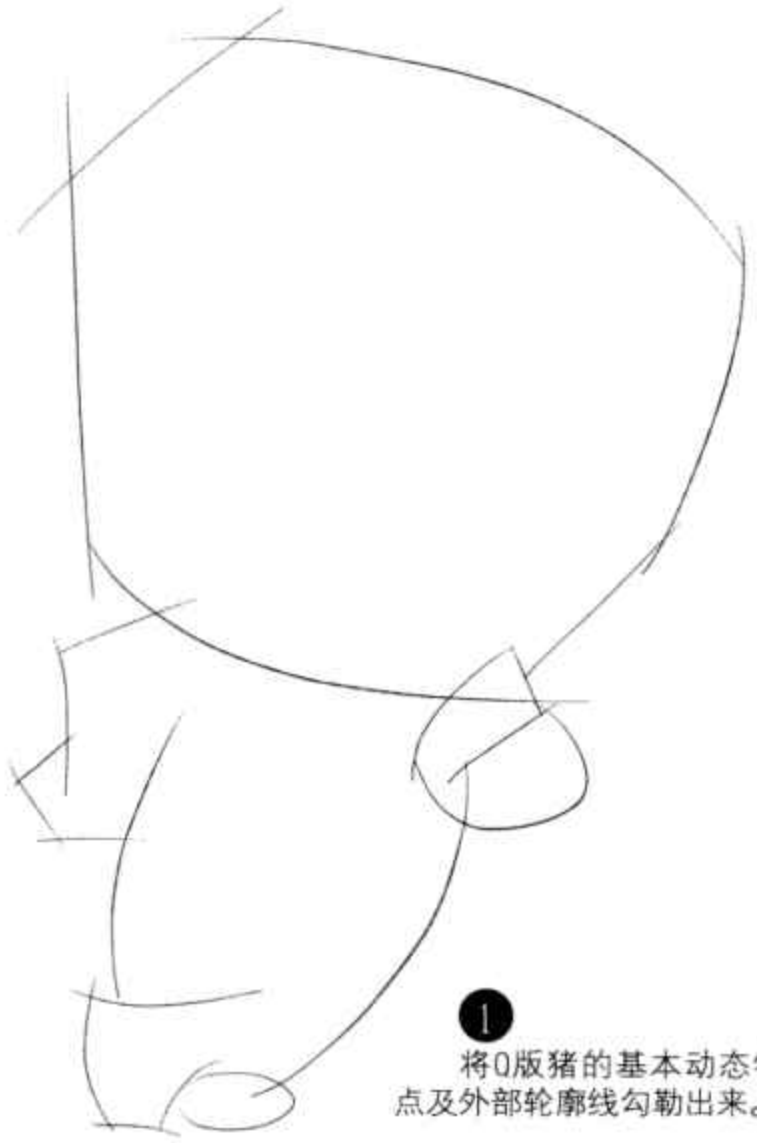
❹ 完成最终的线稿，这时可以看清楚奶牛的形象，单手向前似乎在与别人打招呼，一副十分开心的模样。

5

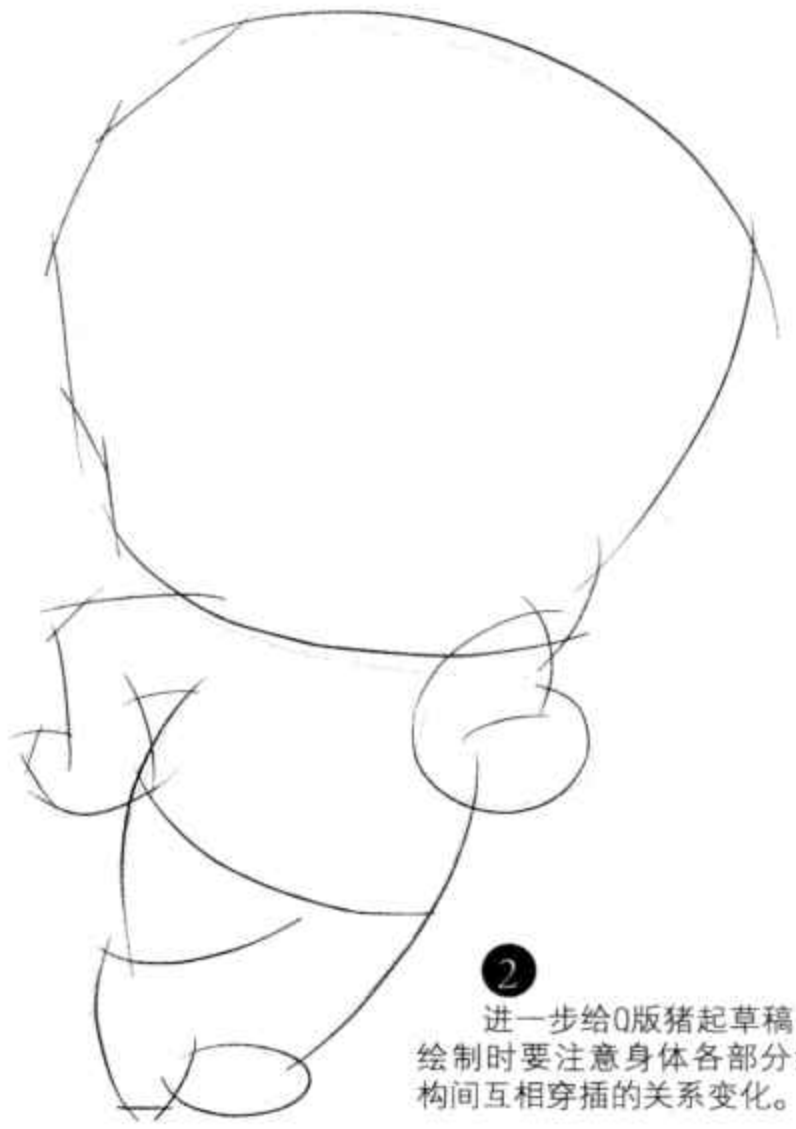
为奶牛添加光影效果以增添画面的层次感。

绘制衣服时注意衣服的垂坠感及褶皱的走向，另外在绘制时要注意线条的流畅性。

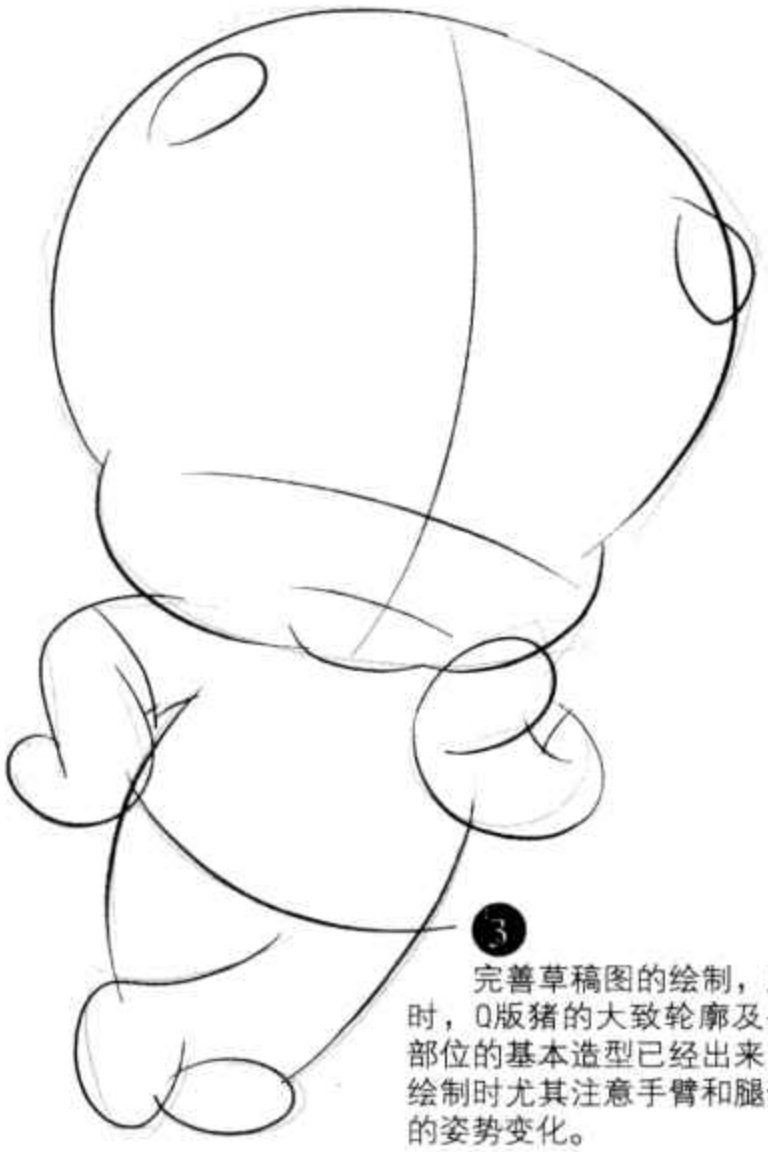
## Q版猪的绘制



1 将Q版猪的基本动态特点及外部轮廓线勾勒出来。



2 进一步给Q版猪起草稿，绘制时要注意身体各部分结构间互相穿插的关系变化。



3 完善草稿图的绘制，此时，Q版猪的大致轮廓及各部位的基本造型已经出来，绘制时尤其注意手臂和腿部的姿势变化。

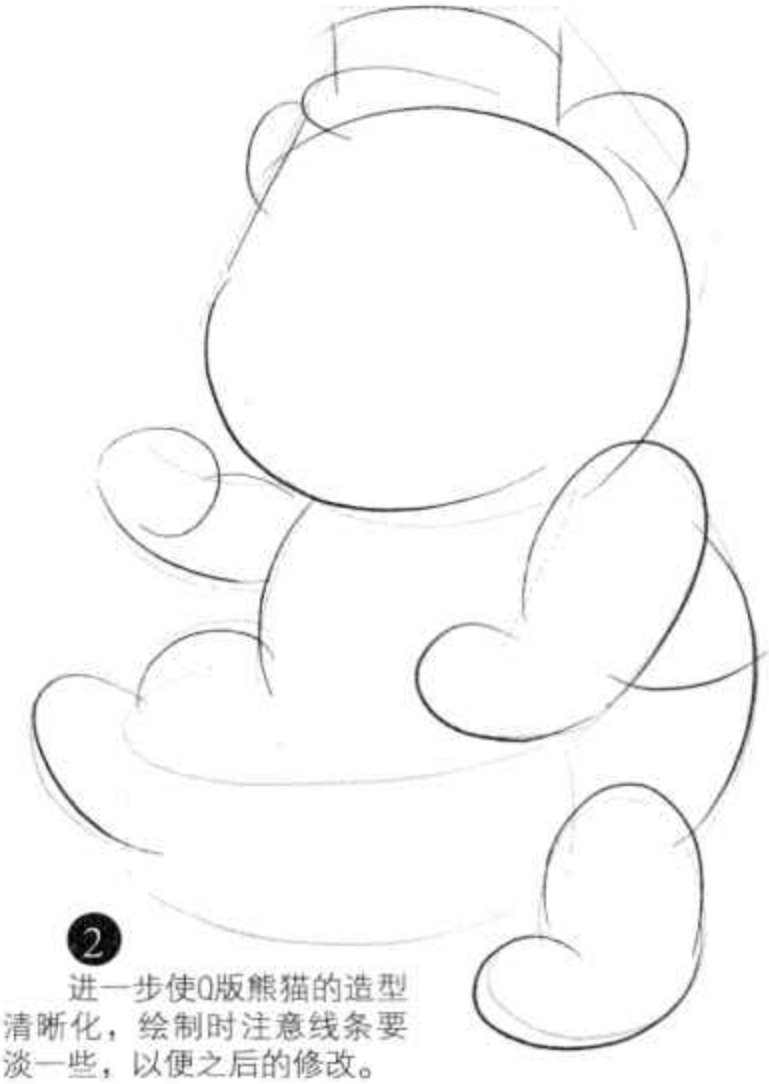
4 进一步给画面添加细节部分。

绘制身体时，注意衣服是包裹在身体上的，并注意对外形的把握。

❺ 将画面整体的明暗色调表现出来，使其造型更加立体。

## Q版熊猫的绘制

1 用简单的线条绘制出Q版熊猫的姿势，需要注意动物身体的基本比例及姿势的稳定性。



2 进一步使Q版熊猫的造型清晰化，绘制时注意线条要淡一些，以便之后的修改。

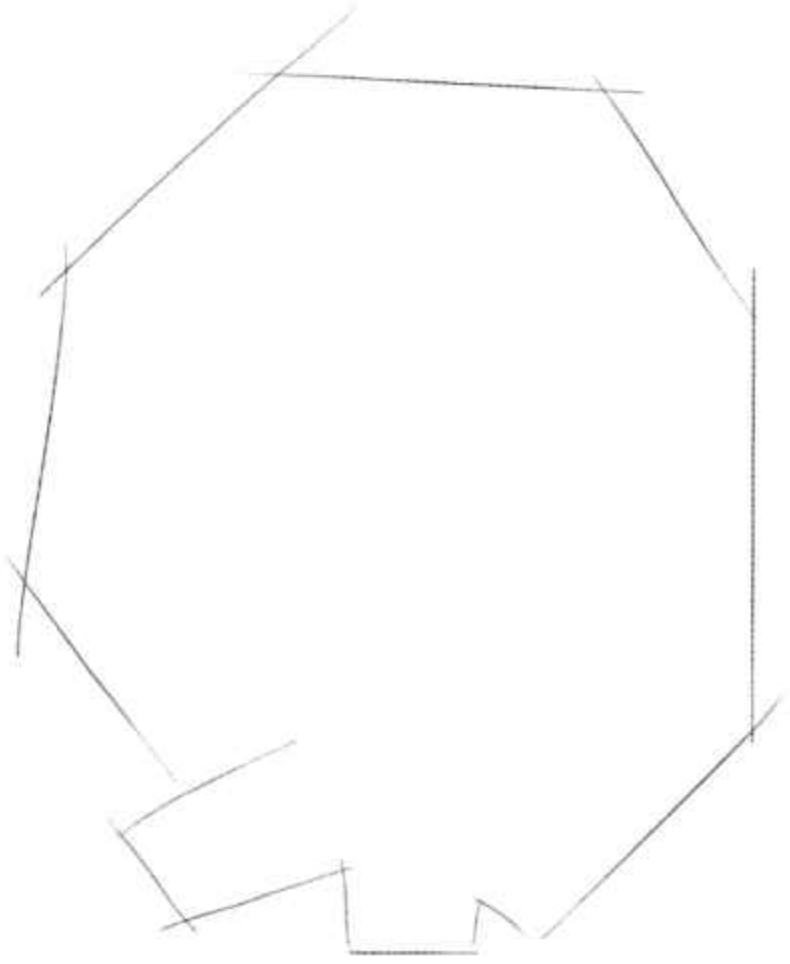
3 确定熊猫的五官，并且完善熊猫的造型设计，同时将小鼓、鼓槌和头上的帽子绘制出来。

4 继续丰富熊猫的细节部分，绘制完成后清理画面并得到最终线稿。

5

绘制简单的投影，表现熊猫的立体感，使得画面具有存在感和真实性。

## Q版绵羊的绘制



❶

简单地将绵羊的基本造型及动态在纸上快速绘制出来，注意其头发和身体的比例结构。

❷

在基本轮廓线的基础上，进一步给动物添加细节，明确动物的头部及四肢，并且确定五官的位置，使其整体形象清晰化。

❸

对线稿进行整体细致的调整，并加深对动物细节的刻画，对服饰和蝴蝶结做深入的绘制。

❹

完善线稿的绘制，可以看到Q版的绵羊形象，长长的头发代替了羊毛覆盖全身，小巧的身体与其形成对比，十分可爱。

❺

给画面添加光影效果，除了动物本身的黑白色调之外，还需要画出其身体下方和后侧的投影，以表现其真实的存在感。

绘画时注意裙子的细节表现。

头饰也是动物拟人化的一种很好的表现方式。

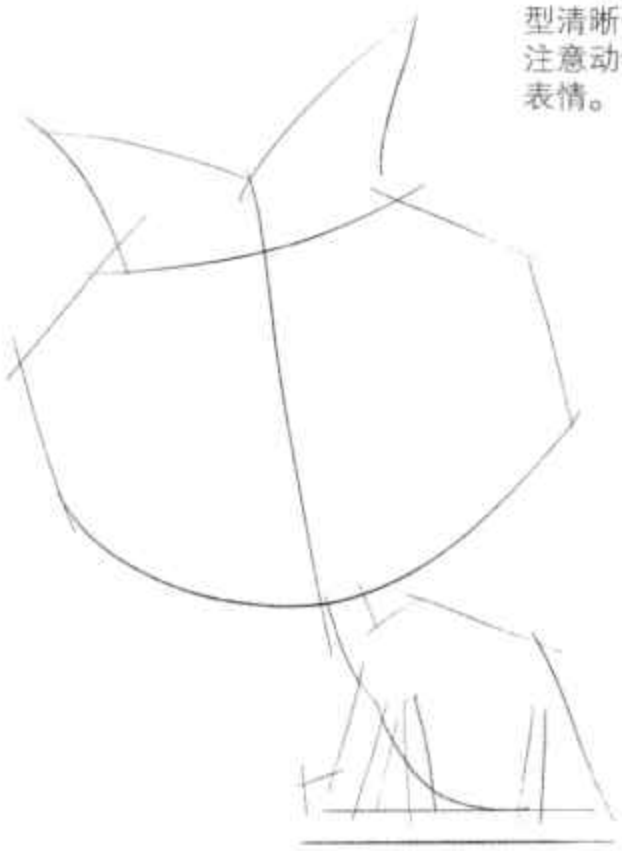
# 特征化Q版动物的绘制

## Q版猫的绘制

❶ 用简单的线条将Q版猫的基本动作与造型特点绘制出来。

绘制时注意把握重要的线条结构，直线造型的牙齿和弯曲造型的尾巴。

❷ 将动物的各部分造型清晰化，绘制时尤其注意动物头部的结构和表情。



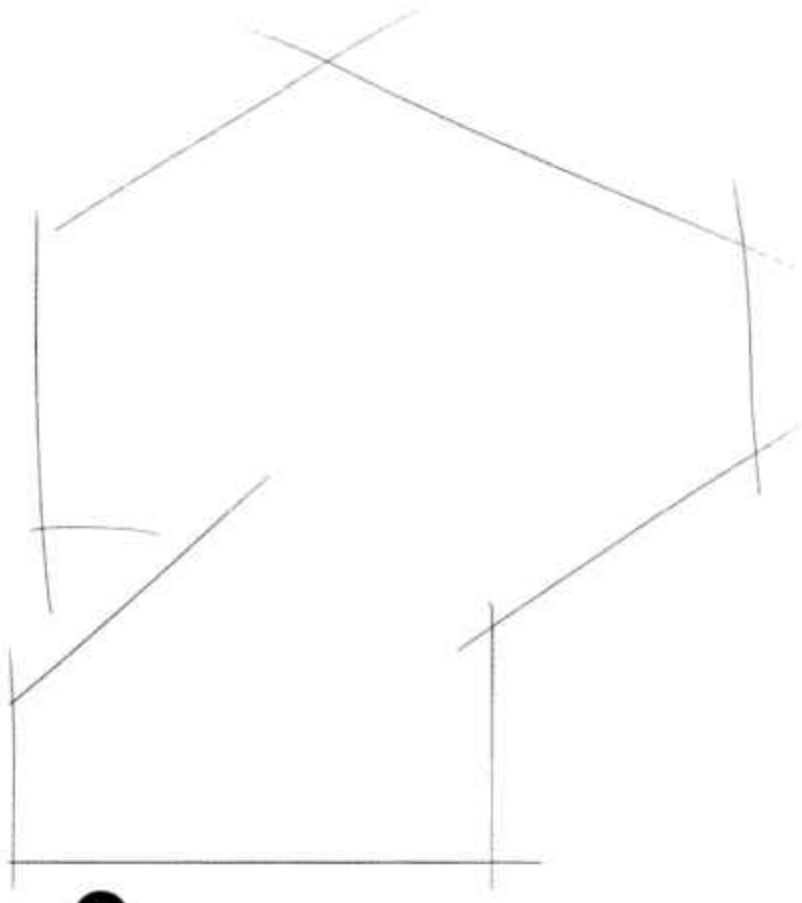
❸ 加深对Q版猫细节的刻画，对耳朵、眼睛、鼻子、嘴巴、胡须做深入的绘制。

❹ 继续对Q版猫进行细节的补充并完成线稿的绘制，展现在大家眼前的是一只被惊呆了的Q版猫造型，突出的特征就是张大的嘴巴、露出的牙齿、颤抖的胡须和瞪圆的眼睛。

❺

添加光影效果的时候需要注意身体和四肢的层次及穿插的关系，而牙齿上则会在某些地方出现明亮的反光，以凸显其质地。

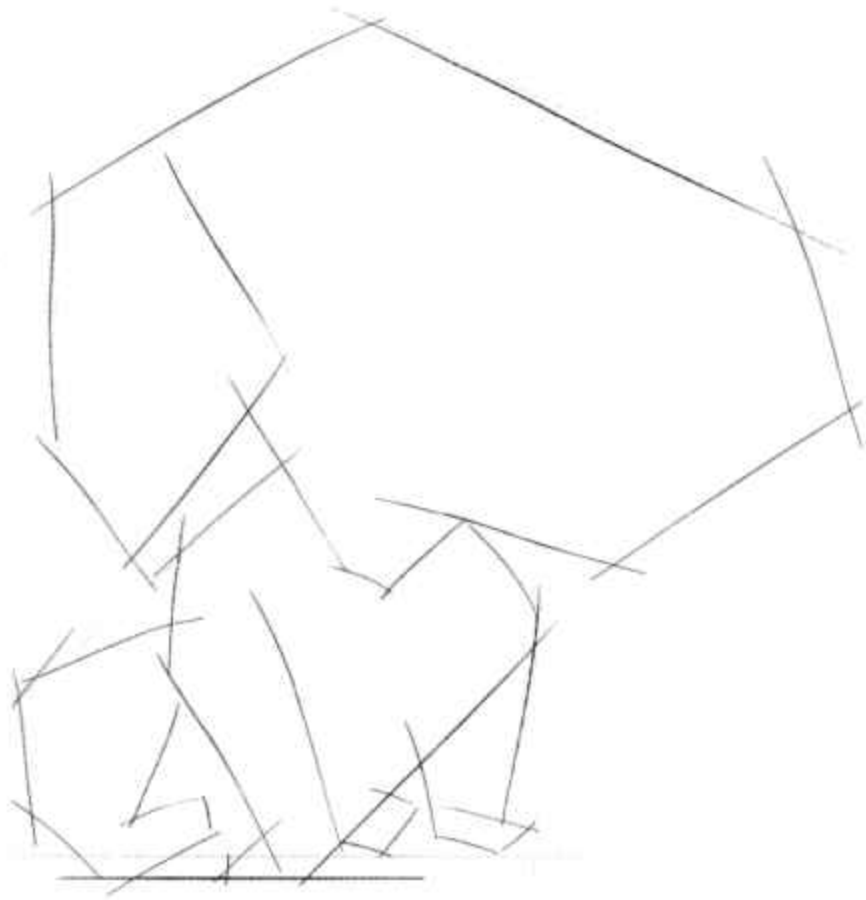
## Q版狗的绘制



❶

快速用铅笔在纸上将Q版狗的大致形态表现出来。

绘制时注意对动物的基本动态及基本造型结构的把握。



❷

在前一步的基础上继续完善画面，根据身体的比例绘制出自然的姿势效果。

❸

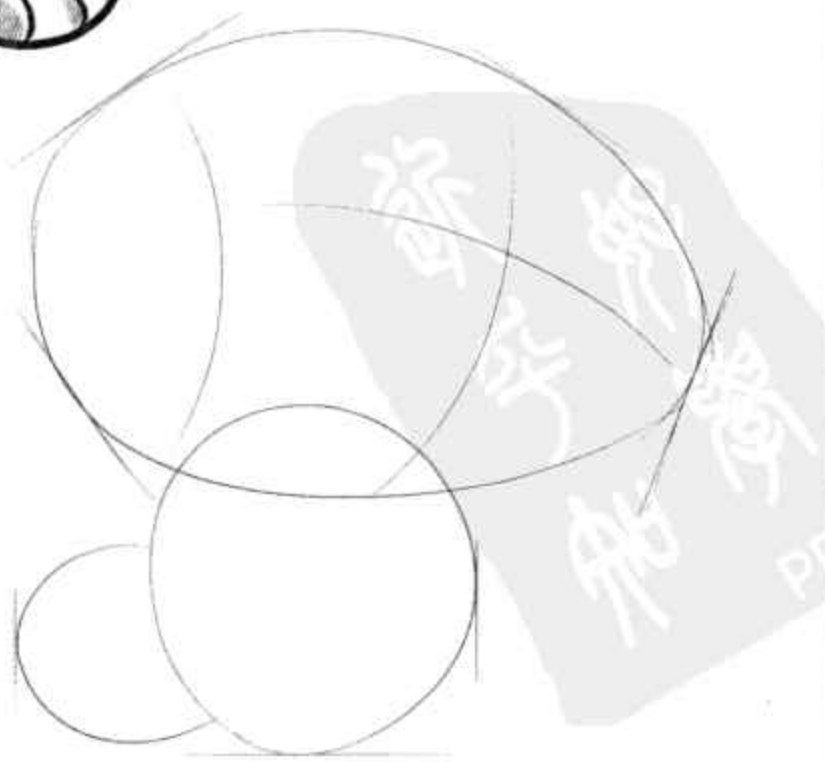
完善动物绘制，注意不确定的地方用笔尽量要轻，留在纸上的线稿最好不要有深深的印记，否则不利于之后画面的修改和调整。

❹

继续对线稿进行深入细致的刻画，将能够考虑到的细节都绘制出来，并对一些不正确的线条进行再次描绘，然后清理画面得到最终线稿。

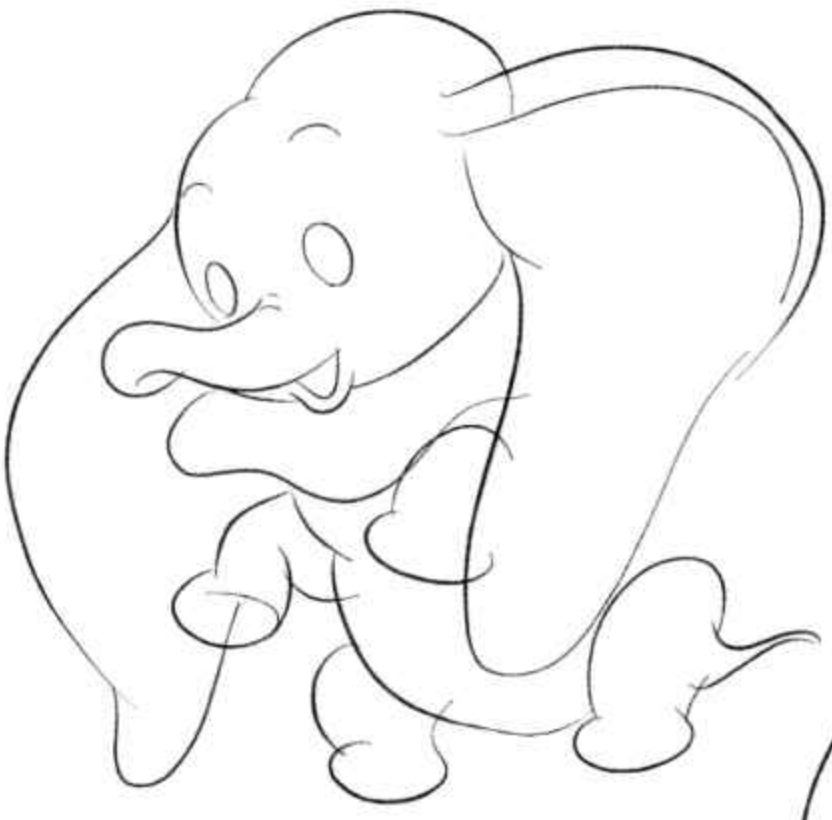
5

绘制光影时应注意，明暗色调要随着动物结构的变化而变化，在绘制动物眼睛时可以画得重一些，这样动物看起来十分有精神，得到的画面效果也会更好，要注意对整体效果的把握。

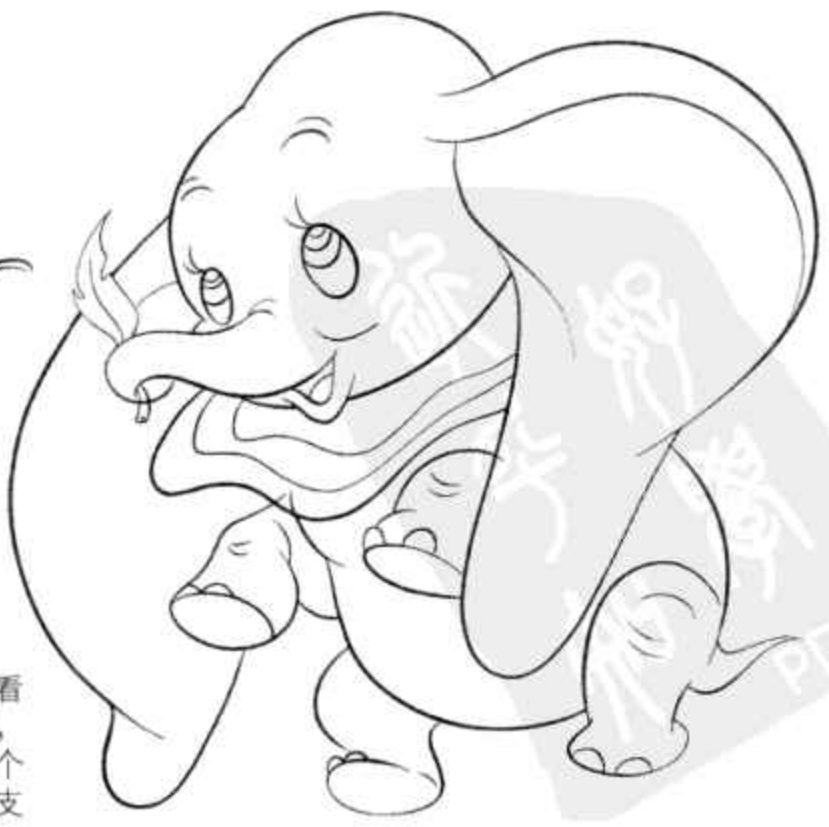


## Q版大象的绘制

❶ 绘制Q版大象的轮廓线条时要注意线条的流畅性，以及大象头部与身体的比例。



❷ 进一步将大象的基本造型特点表现出来，注意大象腿部的透视关系。

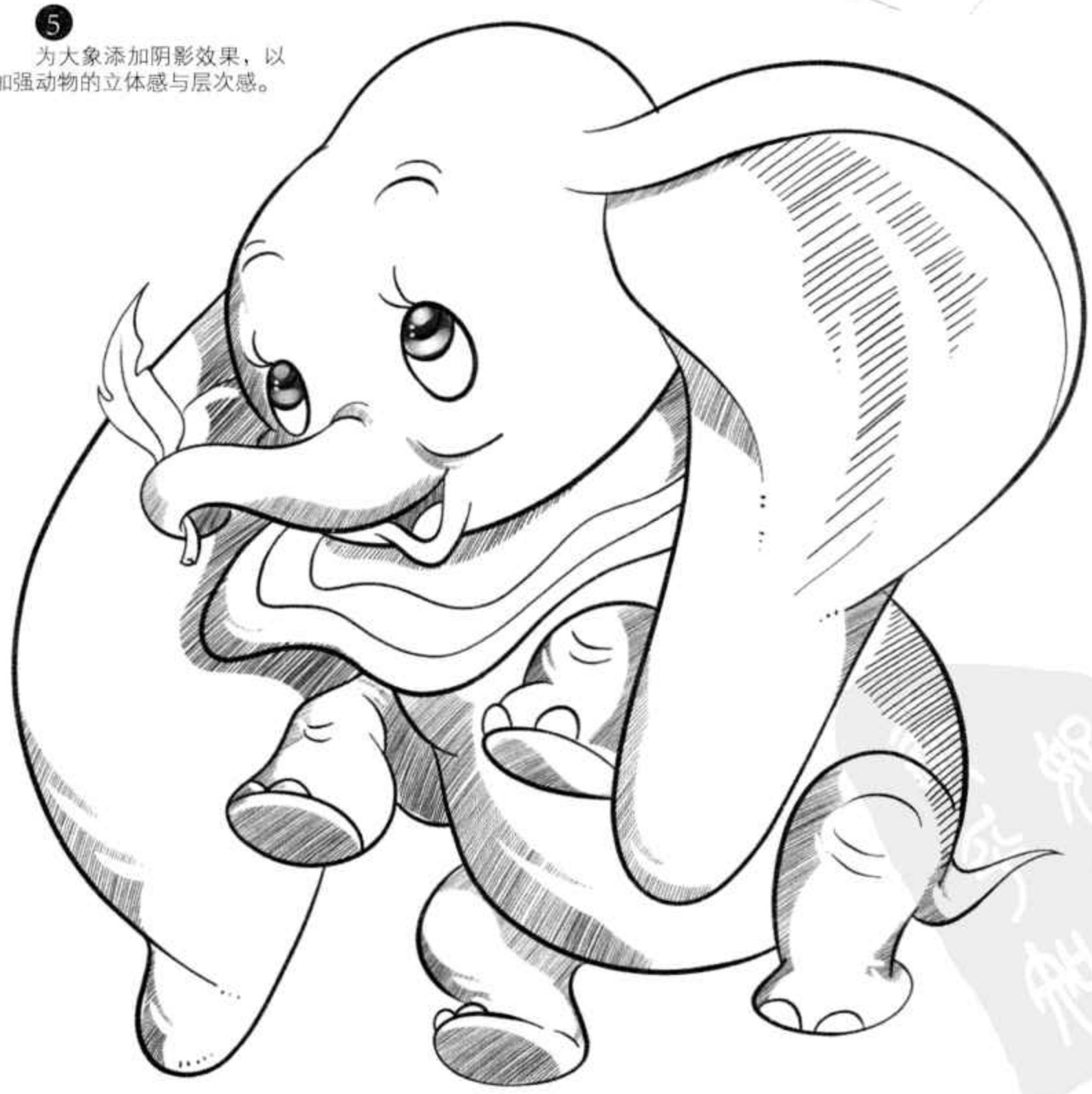


❸ 继续完善大象的绘制，确定五官的结构，同时将大象的四肢、耳朵和鼻子的造型确定下来。

❹ 完成线稿的绘制，可以看到这是一头正在玩耍的小象，最为突出的特征就是长着两个夸张的大耳朵，鼻子卷着一支羽毛，两个前肢抬起。

5

为大象添加阴影效果，以加强动物的立体感与层次感。



# 第十章　动物场景的表现

在动漫作品中背景和场景主要用于介绍角色活动的空间地点或生活环境，能够起到完善画面主题和表明事件发生场合等作用，同时一些特殊的背景还能传达角色的内心情感，渲染作品的气氛，是表现动物思想感情的重要方法。

# 休息的牛哥

❶

首先确定牛的基本动态，描绘出基本的轮廓。

绘画时注意牛整体姿态的表现，另外注意四肢的协调性。

❷

轮廓绘制完成后，在画面上添加一些细节处理，如五官的刻画及局部的细节等。

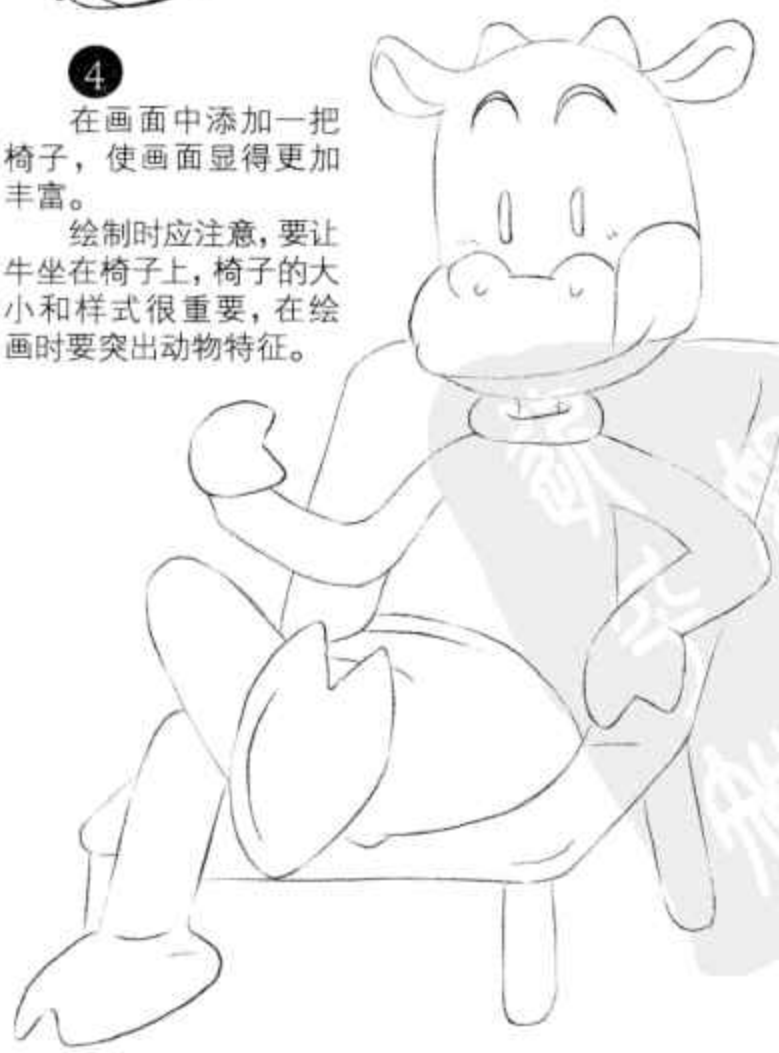
❸

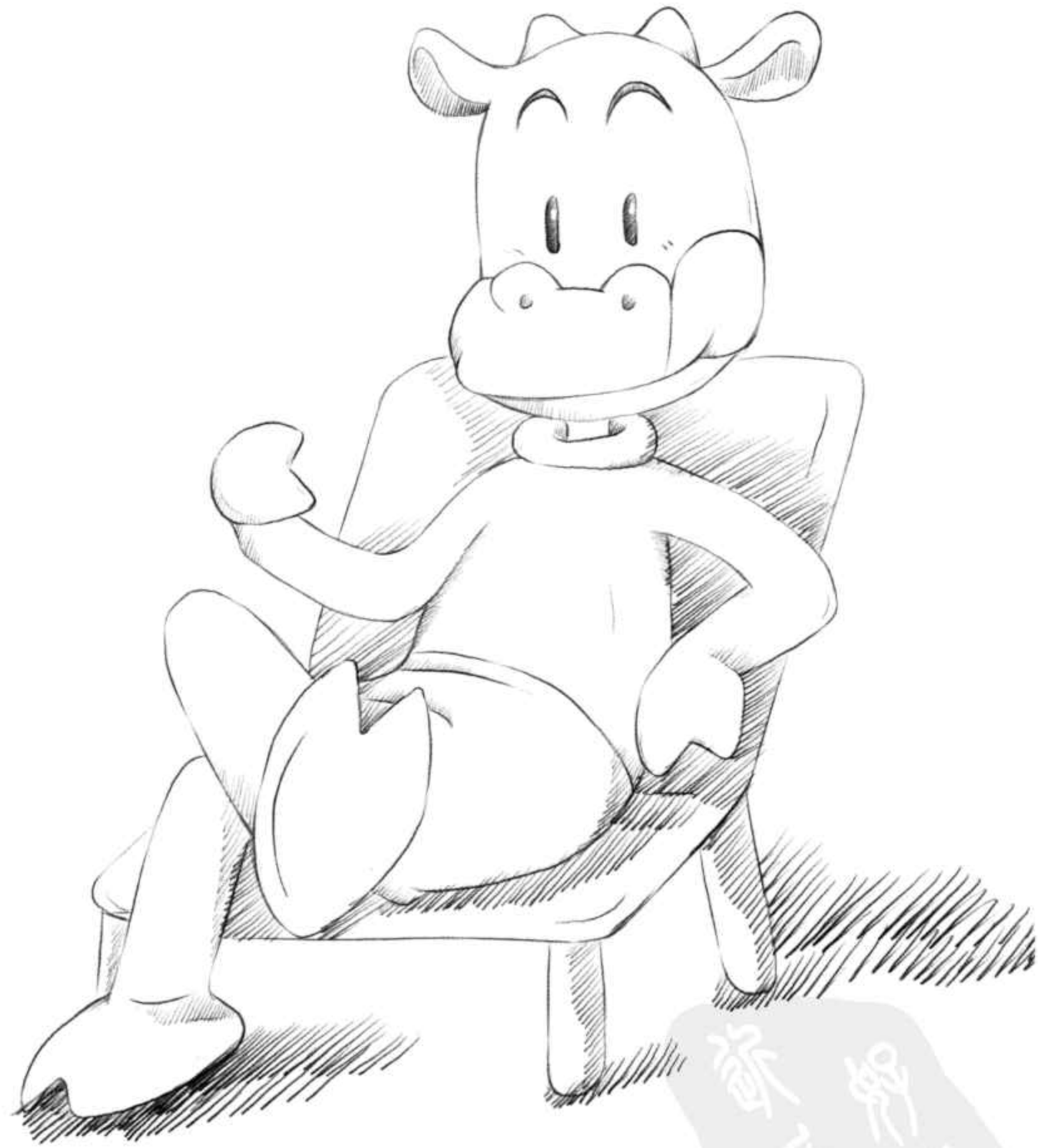
清理多余的线条，得到牛的线稿，可以看到其呈现舒服而自然的坐姿，下一步为其添加一把椅子。

❹

在画面中添加一把椅子，使画面显得更加丰富。

绘制时应注意，要让牛坐在椅子上，椅子的大小和样式很重要，在绘画时要突出动物特征。





❺

用大线条为其添加投影效果，我们会发现画面的立体感加强了。

绘画时注意线条排列要统一。

画面上一头牛悠闲地坐在椅子上，场景的内容虽然不多，但联想的空间很大（我们可以设想它坐在大海边上或者坐在草地上享受阳光）。

# 玩耍的小鹿

❶

首先确定小鹿的基本动态，描绘出基本的轮廓。

❷

逐步绘制出小鹿向后扭头的姿态，并将其线稿确定下来。

❸

绘制地面上的花瓣效果，注意花瓣的位置、大小及形状。

❹

在画面中添加一只蝴蝶，增强了画面的趣味性。

绘制时注意蝴蝶和小鹿的大小比例及位置。

5

为画面添加阴影效果，通过调子的表现来加强画面的立体感及空间感。

在绘制时注意，投影是沿着小鹿的腿部延伸出来的。

只围绕主人公添加场景的绘画，可以给读者留下足够的想象空间，落在地上的花瓣为整个画面营造了动中有静的气氛。

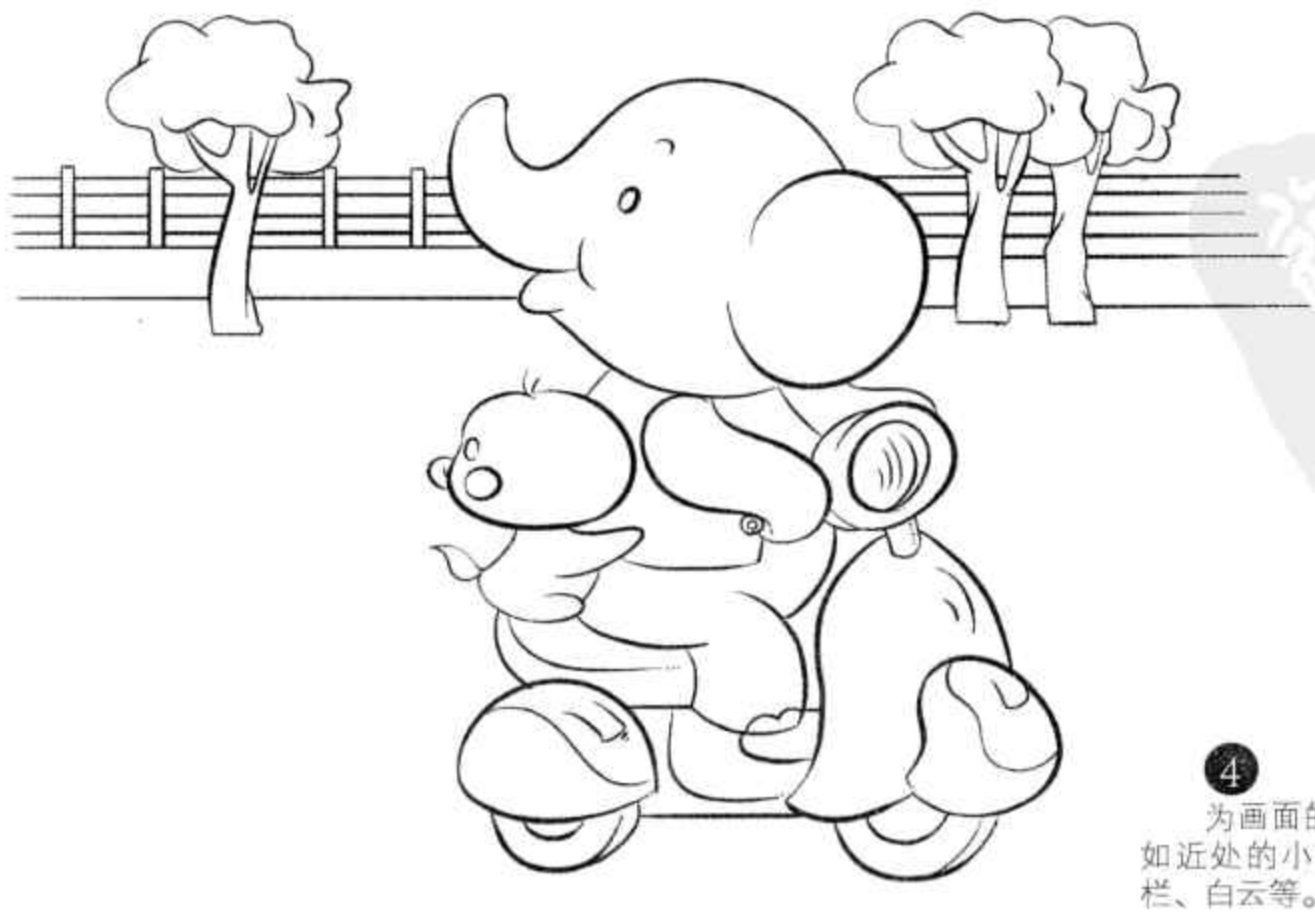
# 大象骑车

❶ 首先确定大象骑车的基本动态，然后逐步绘制出完整线稿。

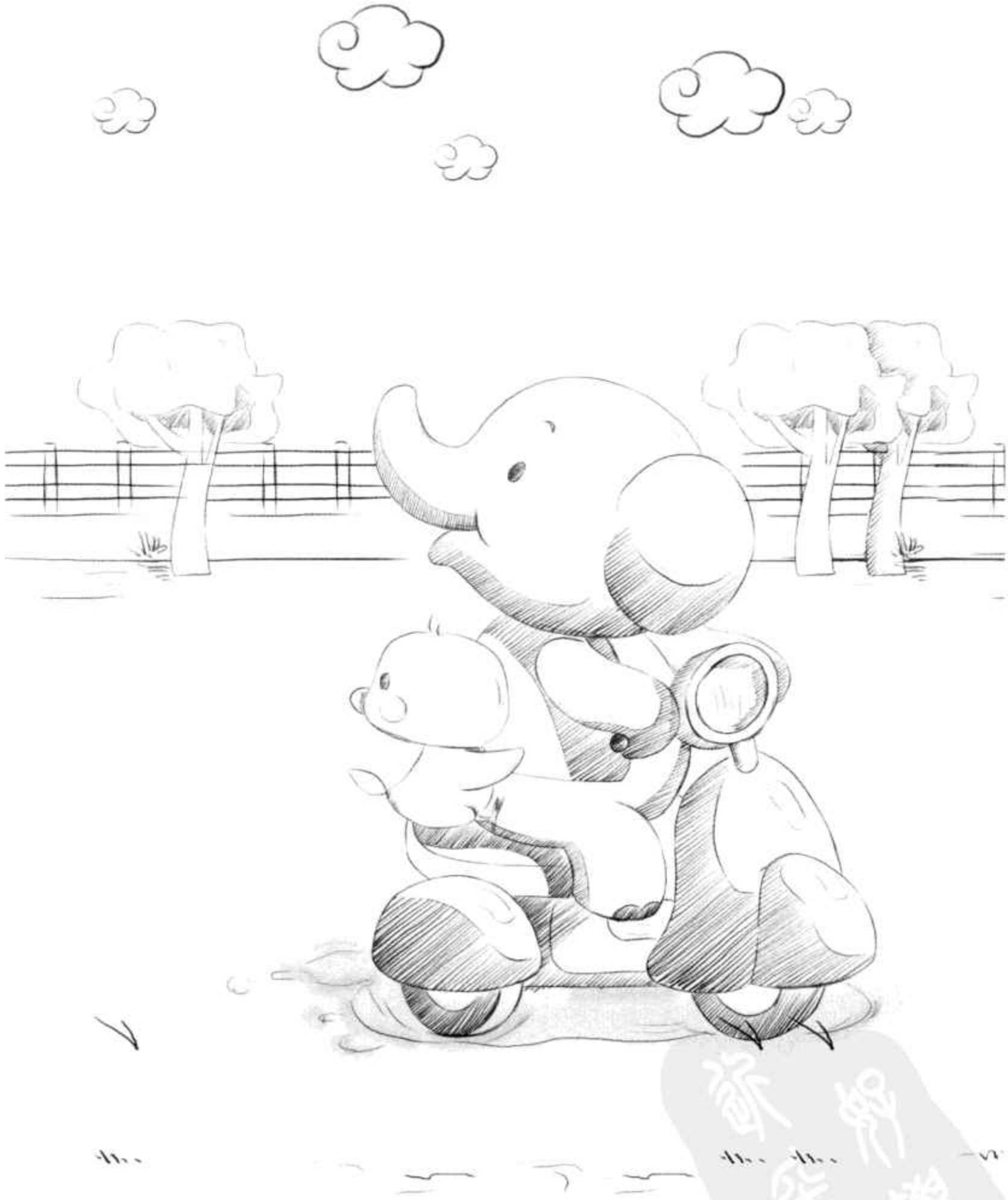
❷ 为大象添加车子的部分，绘画时注意大象和车子的比例，以及车子的透视关系。

❸ 在画面中添加一只小鸭子，使画面显得更加丰富。

在绘制时注意，要让两个角色各具特色地存在一定的差异，这样能够突出动漫的趣味性。



❹ 为画面的主角添加背景效果，如近处的小草、远处的树木、栅栏、白云等。



5

绘制时注意投影的具体位置，正确的投影能使画面看起来更有立体感。

绘画时注意线条要排列得整齐一些。

画面上两个动物的体形成了鲜明的对比，同时与整个画面相比产生了“一前一后”的距离感。再加上富有童趣的图案背景，使整个画面看起来轻松愉悦，内容更加丰富，同时也使空间感得到了加强。

# 鸭妈妈与孩子

❶

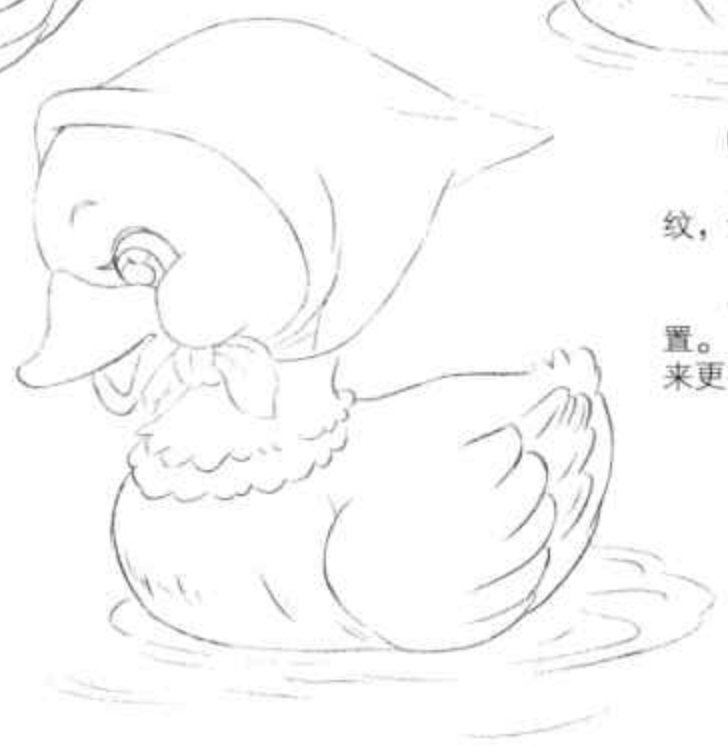
首先确定鸭子的基本动态，包括表情的刻画。

绘画时注意鸭子眼睛的内部结构及头部朝向。

❷

在鸭子的下方添加一圈圈的水纹，添加趣味性。

在绘制时应注意水纹的具体位置。正确地添加水纹能使画面看起来更有空间感。



❸

为画面添加小鸭子，之后查看效果，同时对画面进行细致调整。

在绘制时应注意，添加的场景道具要符合主人公的形象，这样才能使画面协调统一。

❹

接着添加后方的背景——水草，使画面更加丰富完整，更加具有画面感。

❺

逐一为鸭子、小鸭子、水波和水草添加阴影效果，加强画面的层次感。

绘画时要注意水草和小鸭子的位置，水草只是起到烘托场景的作用。

画面上的两个主人公正在嬉水，旁边的水草静止不动，这样的“一动一静”为画面营造了生动的气氛，另外水纹的表现可谓是锦上添花。

# 花样滑冰

❶
首先绘制两只兔子的线稿。

由于绘制的是两个正在溜冰的兔子形象，所以对于头部、身体和四肢比例的刻画显得尤为重要，它们会直接影响到画面是否自然。

❷
为兔子的线稿添加场景效果，如冰面、倒影等，进一步丰富画面效果。

❸
在上一步的基础上继续添加场景效果，由近到远，逐步完善雪地、山峦和树木的绘制，使得画面趋于完整。

第十章 动物场景的表现 204

4

为画面添加阴影效果，由于画面后方为太阳，所以光线是从画面正后方照射过来的，在绘制时要保持整体的一致性。

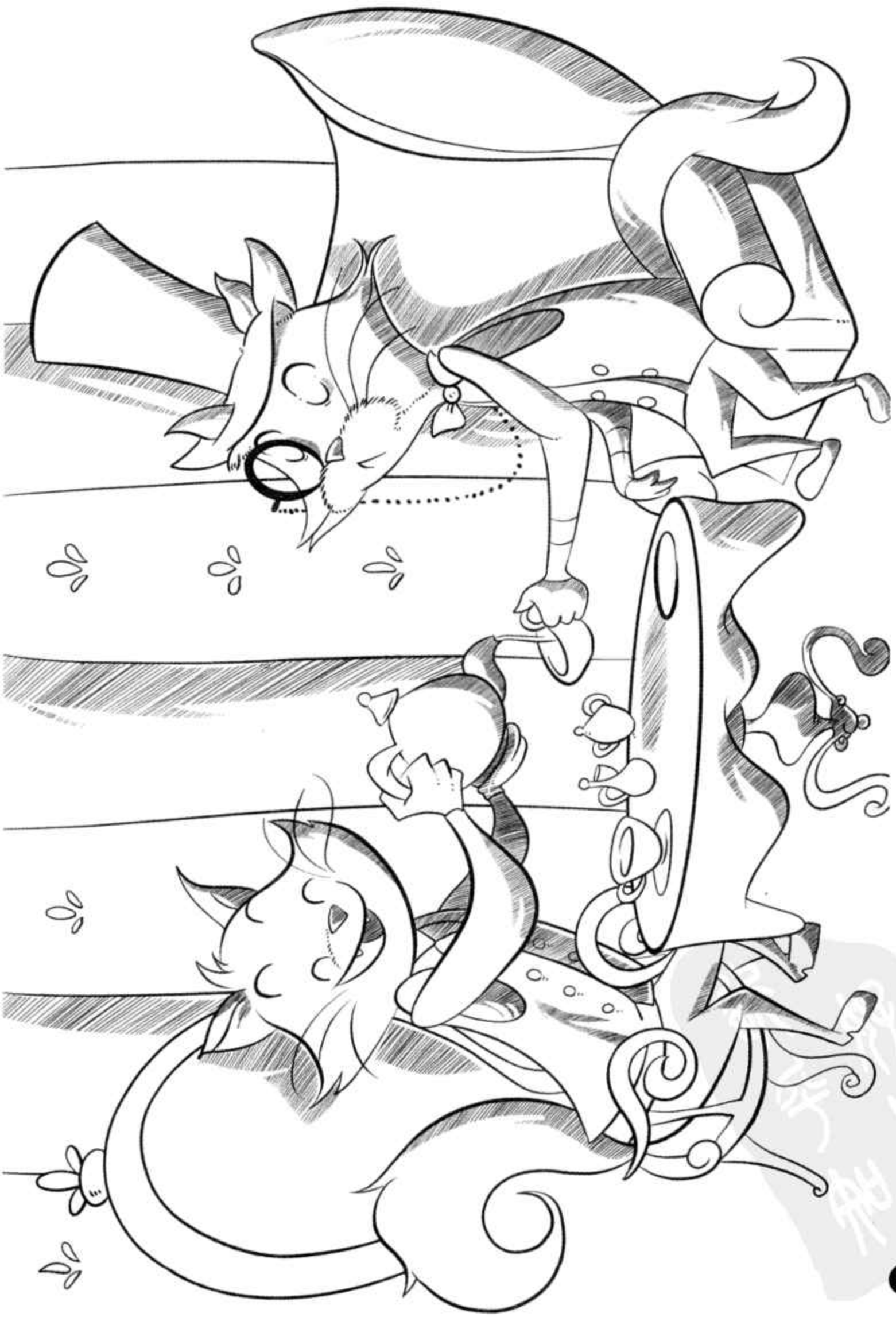
画面上的两只兔子正在享受惬意的溜冰时光，并且是在寒冬季节难得遇到的好天气，所以心情十分愉悦，画面右侧的兔子溜冰技术较为高超，冰鞋划出的线条优美流畅，而左侧兔子的溜冰技术显然还比较生疏，但并不影响它们玩乐的心情。

# 狐狸品茶

❶ 首先绘制出两只狐狸的形象，将它们相对而坐，正在倒茶的姿势绘制出来。

❷ 逐步添加两只狐狸周围的场景效果，这里先添加的是各自的座椅和摆放茶具的小圆桌，营造出具有层次感的画面。

❸ 继续添加远处的背景，这里采用了带有花纹的抽象图案作为墙壁背景，表现出画面的丰富效果和景深感。



4 使用光影效果来增强画面的立体感和真实感，丰富画面的层次，绘制时不但要注意动物的投影，还要绘制出座椅、小圆桌在地上的投影及背景的纹理效果。

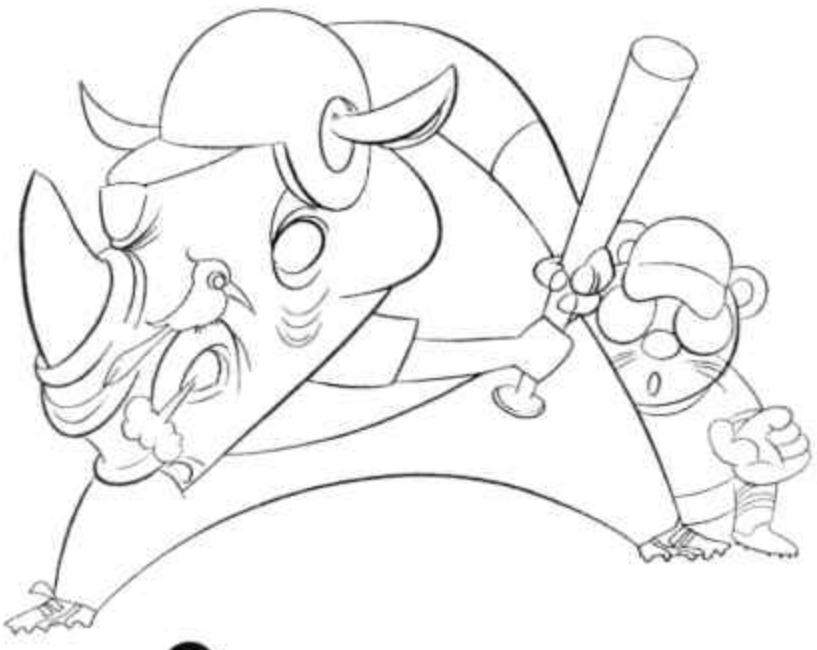
画面中的两只狐狸正在喝茶，左侧的一只戴着绅士帽和单边眼镜，一副科学家的傲慢模样；右侧的一只则满面笑容，双手端起茶壶来倒茶，十分殷勤，显然是有事相求。

# 动物棒球赛

1

首先确定犀牛的基本动态，逐步描绘出其完整线稿，同时将犀牛鼻子上停落的小鸟画出来。

绘画时注意犀牛此时的状态是正在全神贯注地准备击球。



2

添加犀牛身后的熊的造型，它仿佛是害怕棒球会击打到自己，选择躲在犀牛的身后，探出头来看比赛情况，要充分表现出其紧张的面部表情。

3

添加画面中的另一个主角，也就是犀牛前方正在投球的狐狸，绘画的重点在于它一手抛球，单腿站立的姿势。

4

最后添加其他的场景效果，如草地、观众席和蓝天白云等环境，完成画面的线稿绘制。

5

绘画完成后，在画面上添加一些阴影效果，使画面看起来更具立体感。